Aventures pour Cthulhu by Gaslight

LES SACREMENTS DU MAL

Six aventures d'horreur victorienne



Les Yeux d'un Étranger
Par SCOTT DAVID ANIOLOWSKI

Le Chef-d'Œuvre de Nicholas Forby
Par PENELOPE LOVE

Plant Y Daear (Enfants de la terre)
Par KEVIN A. ROSS

Les Sacrements du Mal
Par FRED BEHRENDT

Le Sabordage
Par T. WOODS & K.A. ROSS

Les Symboles Écarlates
Par KEVIN A. ROSS



un supplément pour
L'APPEL de® CTHULHU



Les Sacrements du Mal

Six Contes Terrifiants d'Horreur by Gaslight





H.P. LOVECRAFT 1890 - 1937

LES SACREMENTS DU MAL

par

Scott David Aniolowski
Fred Behrendt
Penelope Love
Kevin A. Ross
Todd A. Woods

Version américaine
Illustration de couverture : **John T. Snyder**
Illustrations intérieures : **John T. Snyder**
Cartes : **Tom Kalichack**
Chef de projet et éditeur : **Kevin A. Ross**
Maquette : **Sam Shirley**
Relecture : **Anne G. Merritt**
Conception de la couverture : **Charlie Krank**

Version française
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Traduction : **Dominique Perrot**
Rewriting et adaptation : **Jean-Luc Blaise** et **Dominique Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **S.A.R.L. IN ÉDIT**

Titre original : Sacrements of Evil

Chaosium Inc. - 1995

Édition française par
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0115-7
Édition et Dépôt légal : Janvier 1996

Table des Matières

Les Sacrements du Mal est un supplément de l'Appel de Cthulhu publié par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.

Copyright © 1996 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'Appel de Cthulhu est une marque déposée par Chaosium Inc.

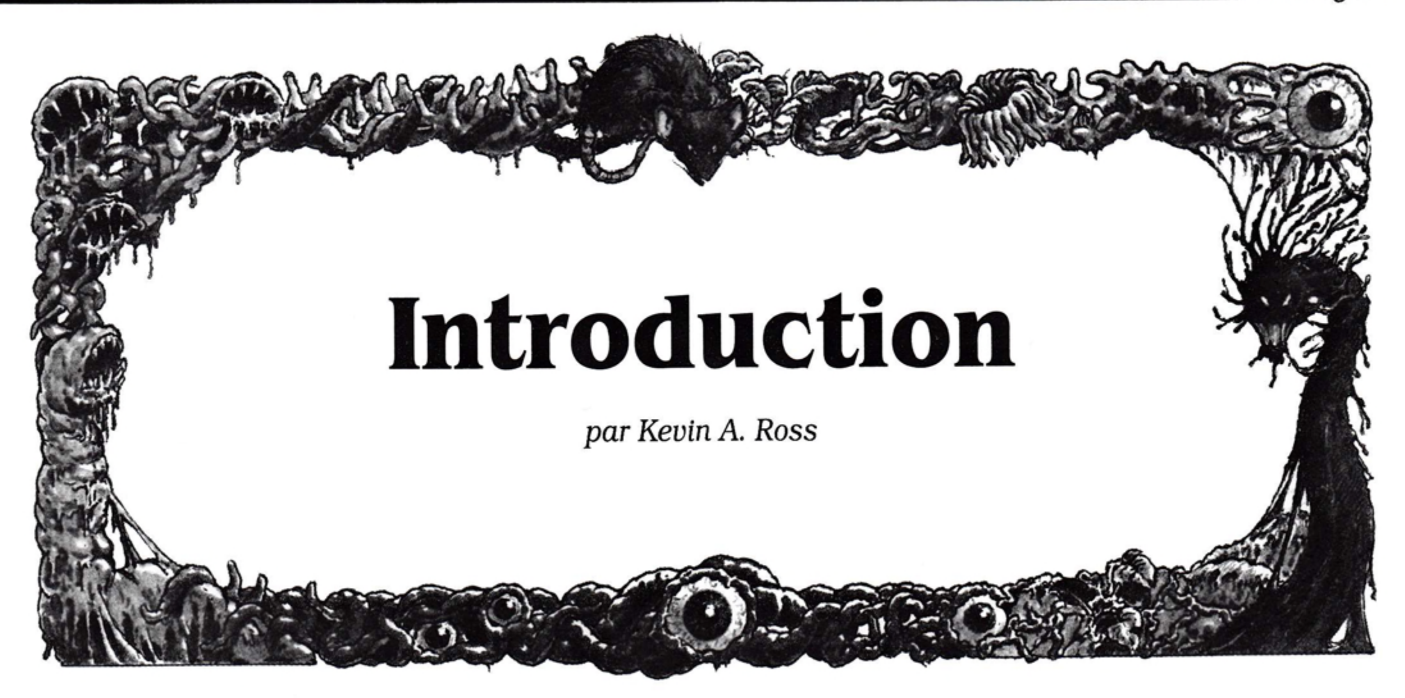
Toute similitude entre des personnages de cet ouvrage et des personnes existantes ou ayant existé serait purement fortuite.

Les œuvres de H.P. Lovecraft sont copyright © 1963, 1964, 1965 par Auguste Derleth et sont citées à titre d'exemple.

La reproduction d'éléments de cet ouvrage à des fins personnelles ou commerciales, que ce soit par des méthodes photographiques, électroniques ou autres, est strictement interdite.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre ainsi que les demandes de catalogue gratuit à :

Jeux Descartes
L'Appel de Cthulhu
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15



Introduction

par Kevin A. Ross

"Qui peut connaître les limites de la survie ? Les habitants des grottes ou des cités lacustres, peut-être eux-mêmes issus de races encore plus sombres, rôdent probablement encore parmi nous et, sous les costumes ou les robes soignées de l'humanité, leurs entrailles sont agitées par les appétits des loups et leurs cœurs par les passions répugnantes du marais ou de la caverne noire. De temps à autre, alors que je marche dans Holborn ou dans Fleet Street, un visage m'est odieux au premier coup d'œil sans que je puisse expliquer ce sentiment d'aversion qui m'envahit."

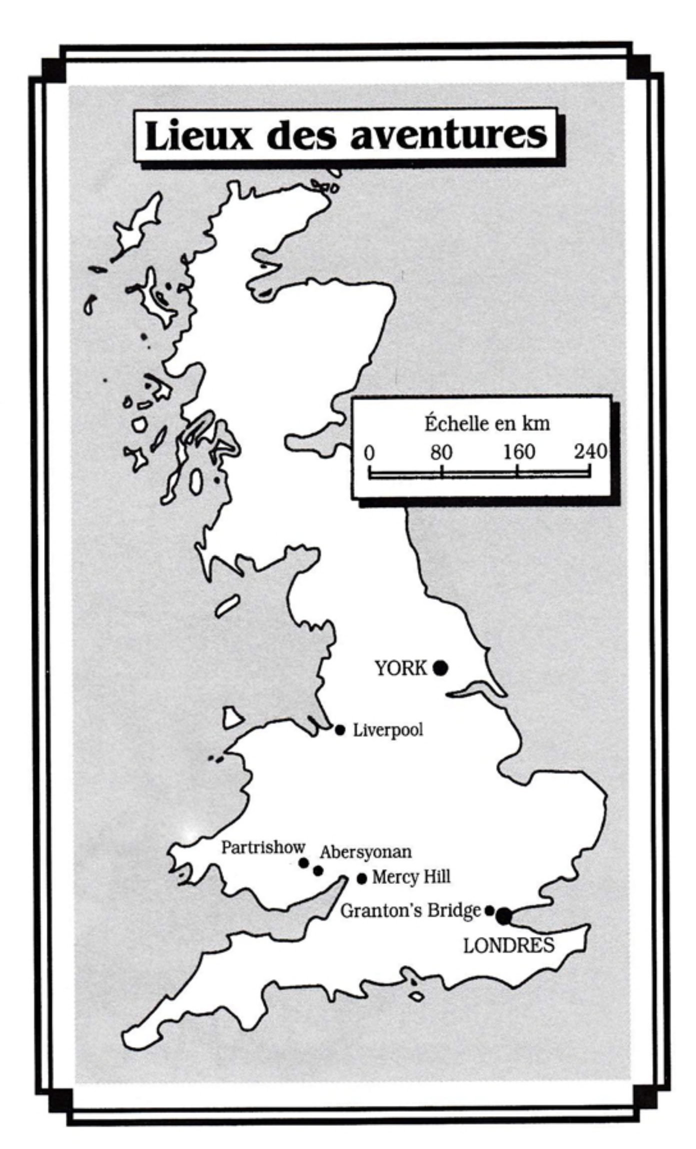
— Arthur Machen, "The Red Hand"

Recevez ces SACREMENTS DU MAL, un recueil d'aventures de l'Appel de Cthulhu se déroulant dans l'ère victorienne. Les Sacrements constituent le troisième supplément pour Cthulhu 1890, les autres étant *Cthulhu by Gaslight* et *Sombres Desseins*.

Comme ses prédécesseurs, *Les Sacrements du Mal* offrent un cadre plus distingué au jeu de rôle de Cthulhu. Les investigateurs sont censés être des citoyens respectables du plus grand empire de l'époque : la Grande-Bretagne. Les investigateurs des classes supérieures devraient répugner encore plus que leurs successeurs des années 20 à commettre des actions pouvant mettre en danger leur bonne réputation : à l'époque, perdre son honneur équivaut à une faillite.

Les deux cartes qui figurent dans cette introduction méritent quelques explications. Celle en page 7 représente la majeure partie de Londres et des marqueurs y indiquent la position de différents lieux intervenant dans les aventures de ce recueil. Cette carte à grande échelle permet de situer les quartiers considérés dans Londres. Quelques-unes plus détaillées sont incluses dans les divers scénarios.

De la même manière, la carte de Grande-Bretagne (à droite) situe les différents décors des aventures se déroulant à l'extérieur de la capitale.



Aventures

"Les Yeux d'un Étranger" invite les investigateurs à une soirée élégante et à une séance de spiritisme apparemment vaine. Cet "échec" conjure pourtant sur Terre une entité qui va amener les investigateurs à s'intéresser à une succession de meurtres, une conspiration franc-maçonne, une organisation criminelle chinoise et une invasion extraterrestre. La traque d'un assassin capable de changer de corps à volonté peut alors sembler n'être qu'une péripétie...

Dans "Le Chef-d'Œuvre de Nicholas Forby", les investigateurs partent à la recherche d'un trésor familial perdu dans la campagne du Middlesex, près de Londres. Leur quête libère une malédiction et réveille trois fantômes dont un seul est d'origine surnaturelle.

"Plant Y Daear (Enfants de la terre)" emmène les investigateurs dans la nature sauvage des Montagnes Noires du Pays de Galles, où les origines d'un ami sont remises en question. Les bois sombres recèlent un antique secret issu des légendes galloises et de terribles choix attendent nos personnages.

"Les Sacrements du Mal" leur fait visiter la glorieuse Cathédrale d'York, où un mal antique usurpe les traits du plus célèbre des martyrs. Sous cette apparence, il corrompt un jeune aristocrate et le pousse à commettre les horribles meurtres qui le libéreront de son impuissance actuelle. Mais un autre tueur vient brouiller les pistes en imitant ces abominables méfaits.

"Le Sabordage" leur fait traverser l'océan pour aller chercher une précieuse antiquité. Pendant le voyage de retour, des créatures marines préhistoriques vont semer la terreur à bord en dévorant insatiablement l'équipage et les passagers.

"Les Symboles Écarlates" entraîne les investigateurs dans une chasse à l'homme éperdue dans l'East End où se produit une série de crimes rituels. La meurtrière n'est pas ce qu'elle paraît et certains de ses poursuivants la dépassent de loin en malfaisance. L'énigme fait intervenir un horrible asile de fou, un directeur obsédé qui pratique d'abominables expériences et un des terrifiants Chiens de Tindalos.

Remerciements

Les personnes suivantes méritent d'être citées pour leur contribution à ce projet : mes estimés collègues - Scott Aniolowski, Fred Behrendt, Penelope Love, Todd Woods, John T. Snyder et Tom Kalichack ; Richard Watts, Garrie Hall et Steve Hatherley ; J. Todd Kingrea, John Tynes et Mark Morrison ; Lynn Willis pour Le Livre et les cartes et mon ami Keith Herber pour ses conseils et son approbation initiale du projet.

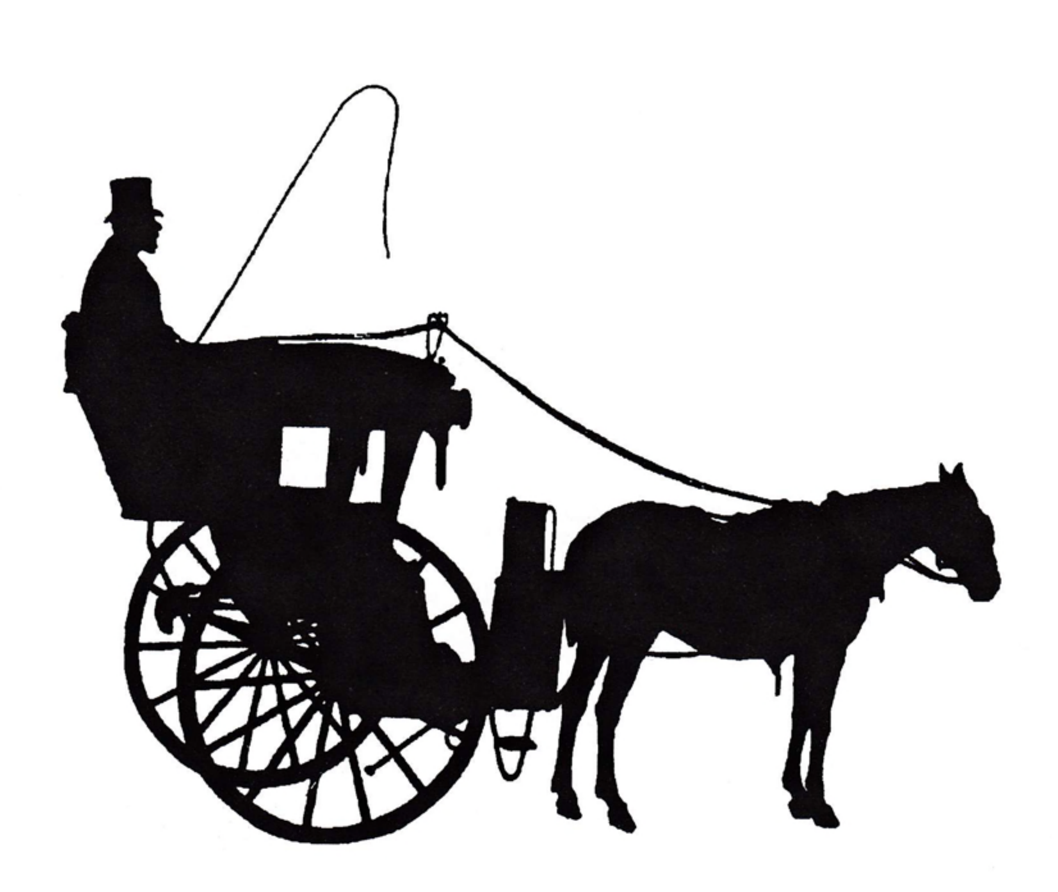
Sites londoniens

1) Maison de John Bidwell
2) Poste de police de Newcourt Street
3) Vers Limehouse
4) Hardwicke House (Sunderland Terrace)
5) Bureau de Hadrian Powers (Portman Square sur Baker Street)
6) Chambres de Howard Jones (Eagle Street)
7) Somerset House (sur le Strand)
8) Bureau de Nigel Stander (près de St Paul)
9) Vers l'asile Malbray (dans Hackney)

Dédicace

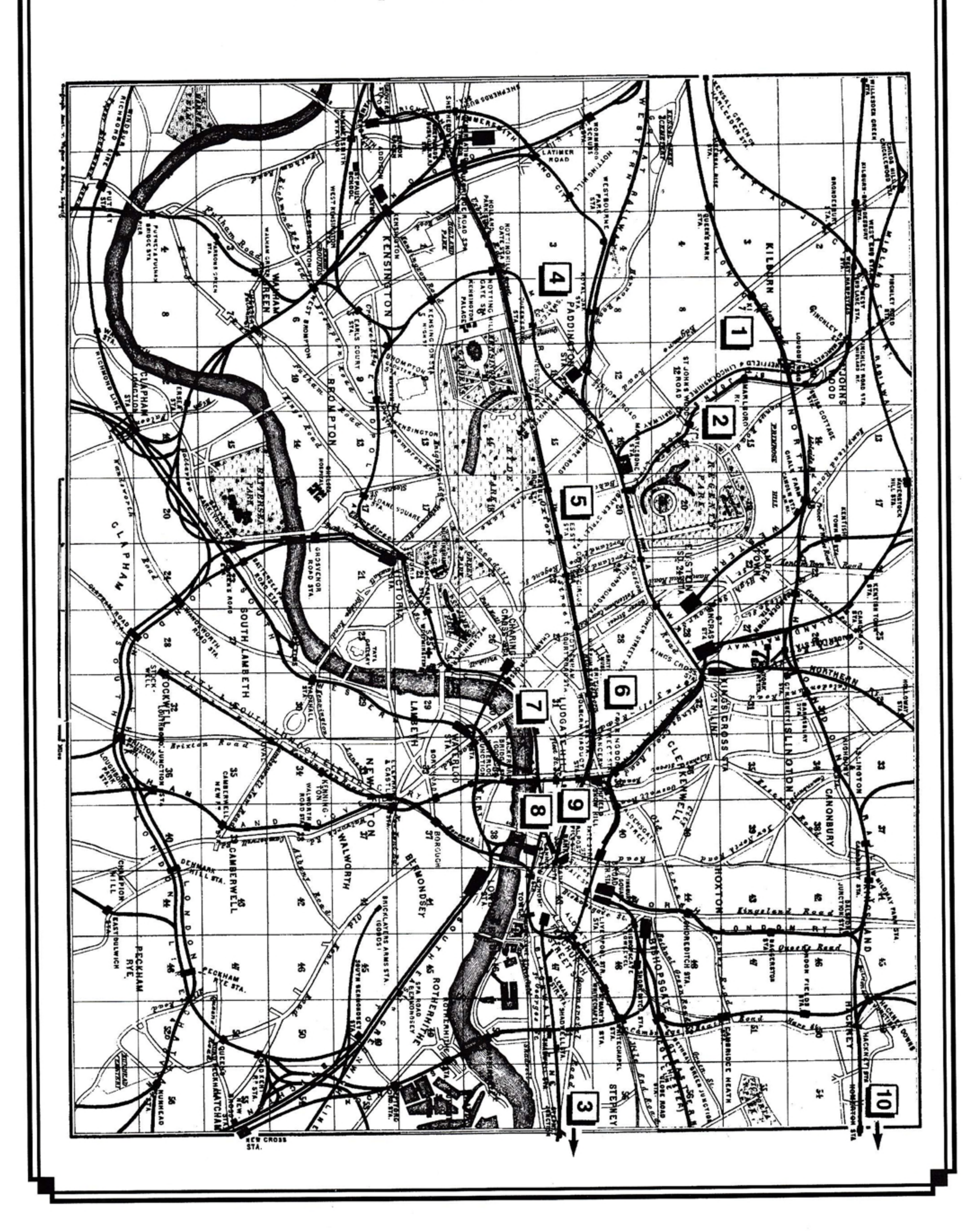
Aux maîtres oubliés de la Terreur victorienne, Arthur Machen et William Hope Hodgson, et à Peter Cushing et Christopher Lee, les merveilleux corrupteurs de ma jeunesse.

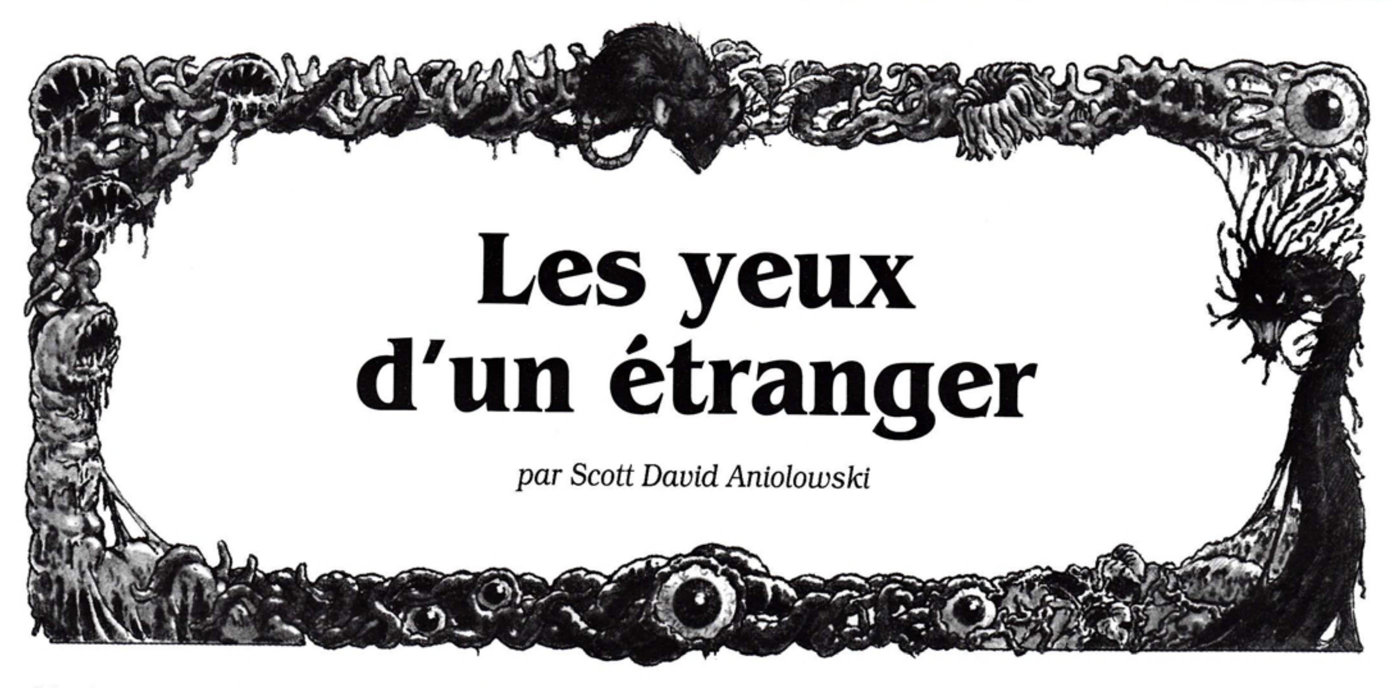
- Kevin A. Ross



Sites Londoniens

Lieux où prennent place les aventures





Les yeux d'un étranger

par Scott David Aniolowski

"Je n'aurais jamais pu supposer qu'un tel bouillonnement infernal de passions puisse briller dans des yeux humains... J'étais sûr d'avoir plongé mon regard dans les yeux d'une âme perdue... la forme extérieure était encore celle d'un homme, mais l'enfer avait gagné l'intérieur."

— Arthur Machen, "Le Grand Dieu Pan"

"Le visage est le miroir de l'esprit et les yeux confessent sans un mot les secrets du cœur."

— Saint Jérôme

Ce scénario peut mettre la patience des investigateurs à rude épreuve car il les lance sur la piste d'une entité qui n'occupe que brièvement un corps avant de s'emparer d'un autre. Cet extraterrestre explore en éclaireur le temps et l'espace. Projeté dans le corps d'un être humain, il étudie son nouveau milieu et prépare la voie qui permettra à son espèce de se répandre sur la Terre.

Le spiritisme victorien, des assassins orientaux et une conspiration franc-maçonne servent de décor à cette invasion extraterrestre. Les investigateurs entrent dans l'aventure par le biais d'une séance de spiritisme qui se termine par la possession et le meurtre d'un gentleman londonien fortuné. La clé du mystère est un curieux cube cristallin. Chaque enquête semble établir un lien avec Jack l'Éventreur, mais cette connexion se révélera n'être qu'une fausse piste. Dès le début, tout un éventail confus de personnes peut être associé au meurtre de John Bidwell et il devient bientôt évident que les investigateurs et la police ne sont pas les seuls à s'intéresser à l'affaire.

Même si les investigateurs peuvent appartenir à toutes les classes sociales, au moins l'un d'entre eux doit être membre de la classe moyenne ou supérieure. Ceux d'origine plébéienne se rendront cependant utiles à certains moments de l'enquête ; en leur absence, il faudra trouver une aide mercenaire dans la classe inférieure pour obtenir des informations auprès des individus et des voisinages les plus misérables. Aucun membre de la classe inférieure n'est invité à la soirée qui démarre le scénario, et les représentants de la classe supérieure sont moqués, menacés et considérés avec méfiance dans les endroits louches comme Limehouse.

Informations destinées au Gardien

En 1887, John Bidwell, un riche homme d'affaires londonien, se rend en Australie où il espère investir dans un projet de mine d'or. Il passe plusieurs mois dans ce pays mais en revient sans avoir conclu l'affaire espérée. Il y a pourtant découvert un étrange cube de cristal de dix centimètres d'arête laissant voir, en son centre, un curieux disque couvert de caractères cunéiformes. Bidwell a pris cet artefact à un vieil aborigène qui prétendait que son arrière-grand-père avait trouvé la chose au cœur du désert. Le considérant comme une curiosité, il a rangé l'objet dans ses bagages sans y accorder plus d'attention. Il retourne à sa résidence de Londres en juillet 1888.

Bidwell ne déballe le curieux cube qu'à la mi-novembre, quand il le retrouve par hasard dans une malle. Le soir même, il se retire dans son bureau pour examiner l'étrange artefact qui, sous l'éclairage au gaz, luit bizarrement d'un éclat bleuté. De minuscules éclairs saphir dansent dans l'objet qui s'échauffe maintenant au toucher. Devant ses yeux, les caractères cunéiformes du disque pâle s'altèrent et changent. Le cube brille avec plus d'intensité et Bidwell entend une musique ténue, comme des accords de harpe. L'étrange cristal vibre au rythme de la musique dans les mains de l'homme captivé. Puis c'est le noir pour un temps indéterminable : Bidwell rêve qu'il vole dans l'obscurité de l'espace ; il revoit sa vie en songe, les choses qu'il a faites et celles qu'il a vues.

Quand il se réveille, il découvre qu'il n'est plus à Londres. Il est entouré d'étranges bâtiments cubiques de métal gris ; deux soleils bleus éclairent le ciel brumeux. John Bidwell est sur le monde lointain de Yekub. Ou, tout au moins, son esprit y est, car il s'aperçoit bientôt que le corps qu'il habite n'est pas le sien mais celui d'une énorme créature vermiforme. Son esprit a été échangé avec celui d'un des habitants de Yekub. Le cube de cristal a été construit à cet effet : l'échange d'esprit avec d'autres formes de vie pour explorer et envahir leurs mondes. Sur Yekub, John Bidwell est comme un dieu. Dans son nouveau corps vermiforme, il apprend bien des secrets de l'univers, explore quantité de choses et observe des spectacles qu'il n'aurait jamais cru possibles. Il apprend l'existence de Juk-Shabb, le dieu de Yekub, et l'adore. Cette entité lui confère des pouvoirs qui dépassent ses rêves les plus fous. Pendant ce temps, sur Terre, l'esprit yekubien prend possession du corps de Bidwell et commence son exploration. Ses errances lui font découvrir un groupe d'assassins chinois fanatiques, le Si-Fan. L'extraterrestre s'en fait accepter grâce à ses connaissances

mystiques et prépare avec eux une invasion yekubienne de Londres.

Mais les projets de l'envahisseur tournent court car il perd le contrôle du corps de Bidwell. Les vers de Yekub ne peuvent dominer une enveloppe humaine très longtemps. Quand cela se produit, le corps de l'humain possédé dégénère rapidement pour devenir une parodie grotesque de lui-même.

Le maître d'hôtel de Bidwell, Hanson, découvre son maître dans un état de fureur sauvage et appelle immédiatement un médecin qui lui administre de la morphine et le déclare dément. Ce praticien influent lui fait quitter Londres sur-le-champ : aux premières lueurs de l'aube, Bidwell est admis sans publicité inutile à l'asile Albrooke, un établissement de Mercy Hill, au nord-ouest de la capitale. Assommé à la morphine et ligoté dans une camisole de force, le Yekubien se retrouve pris au piège du corps de son hôte, incapable de rejoindre son monde natal ou de s'enfuir dans un réceptacle de rechange.

L'intelligence extraterrestre doit supporter l'asile Albrooke pendant des mois. Finalement, sur la lointaine Yekub, d'autre vers parviennent à localiser et porter secours à leur camarade emprisonné : grâce à une de leurs machineries, son esprit est ramené sur le monde natal, ce qui contraint Bidwell à réintégrer son propre corps. De retour sur Terre, l'humain est furieux. Son séjour sur Yekub l'a enchanté et il n'a aucun désir de retrouver sa forme originelle. Son internement dans un asile ne fait que redoubler sa fureur, mais il apprend vite à se montrer sous son meilleur jour pour obtenir une sortie rapide. Il y a quelques semaines de cela, John Bidwell a finalement quitté l'asile Albrooke. Il n'a qu'une obsession : retourner sur Yekub. Toutefois, depuis la fin de son internement, il n'a pas réussi à réactiver le cristal extraterrestre. En désespoir de cause, il s'est tourné vers l'occultisme et a pris contact, à Londres, avec divers spirites, médiums et sociétés occultes. Les investigateurs entrent en scène comme invités de John Bidwell à une soirée extravagante dans sa maison de la capitale. Le Tout-Londres vient à la fête. Peu de temps avant minuit, le maître de maison disparaît et une poignée d'invités sont conviés à une séance de spiritisme à l'étage. Bidwell réapparaît avec un curieux cube cristallin et dirige l'étrange cérémonie. Celle-ci ne donne apparemment aucun résultat et les invités prennent congé de leur hôte, le laissant seul dans son cabinet privé. Contrairement à ce qu'ils pensent, la séance a pleinement atteint son but. Après leur départ, le contact est établi et l'esprit d'un Yekubien est échangé avec celui de John Bidwell.

Ce que les investigateurs savent de Bidwell

John Bidwell n'est rien d'autre qu'une relation mondaine des investigateurs mais les informations qui suivent relèvent du domaine public. C'est un riche homme d'affaires ayant des intérêts dans les transports maritimes et l'industrie de la Grande-Bretagne et de ses colonies. Aventureux, il a visité l'Amérique, l'Orient et l'Australie. Il est cultivé et connu pour son esprit vif et profond. Il ne manque pas d'amis riches et puissants, y compris dans la famille royale. Il ne s'est jamais marié et n'a plus aucune famille. Il ne s'est pas montré dans le monde depuis quelque temps. La rumeur voudrait que, souffrant d'une maladie exotique, il ait séjourné dernièrement dans un hôpital. Les investigateurs qui réussissent leur jet de Connaissance à 1/4 savent la vérité : Bidwell n'était pas à l'hôpital mais à l'asile Albrooke de Mercy Hill, Gloucester. Ses amis influents ont fait le nécessaire pour garder sa démence secrète et seule une enquête circonstanciée permet d'en apprendre plus sur le sujet. John Bidwell est aussi un franc-maçon, ce qui n'est initialement connu que des investigateurs appartenant eux-mêmes à la confrérie.

La créature extraterrestre n'est cependant pas capable de contrôler le corps humain, lequel dégénère rapidement vers un état de sauvagerie. Le maître d'hôtel, alerté par le bruit provenant des appartements de son maître, accourt et se fait férocement attaquer. Dans la lutte qui s'ensuit, Hanson tue Bidwell mais son esprit est échangé avec celui de la créature vermiforme. Le Yekubien trouve ce nouveau corps plus facile à maîtriser et il s'enfuit, laissant l'esprit du maître d'hôtel dans le corps agonisant de son patron.

L'entité extraterrestre retourne ensuite dans le quartier louche de Limehouse où elle cherche à retrouver le Si-Fan. Avec l'aide de celui-ci, elle espère ouvrir un portail qui permettra à sa race d'envahir la Terre.

Informations destinées aux investigateurs

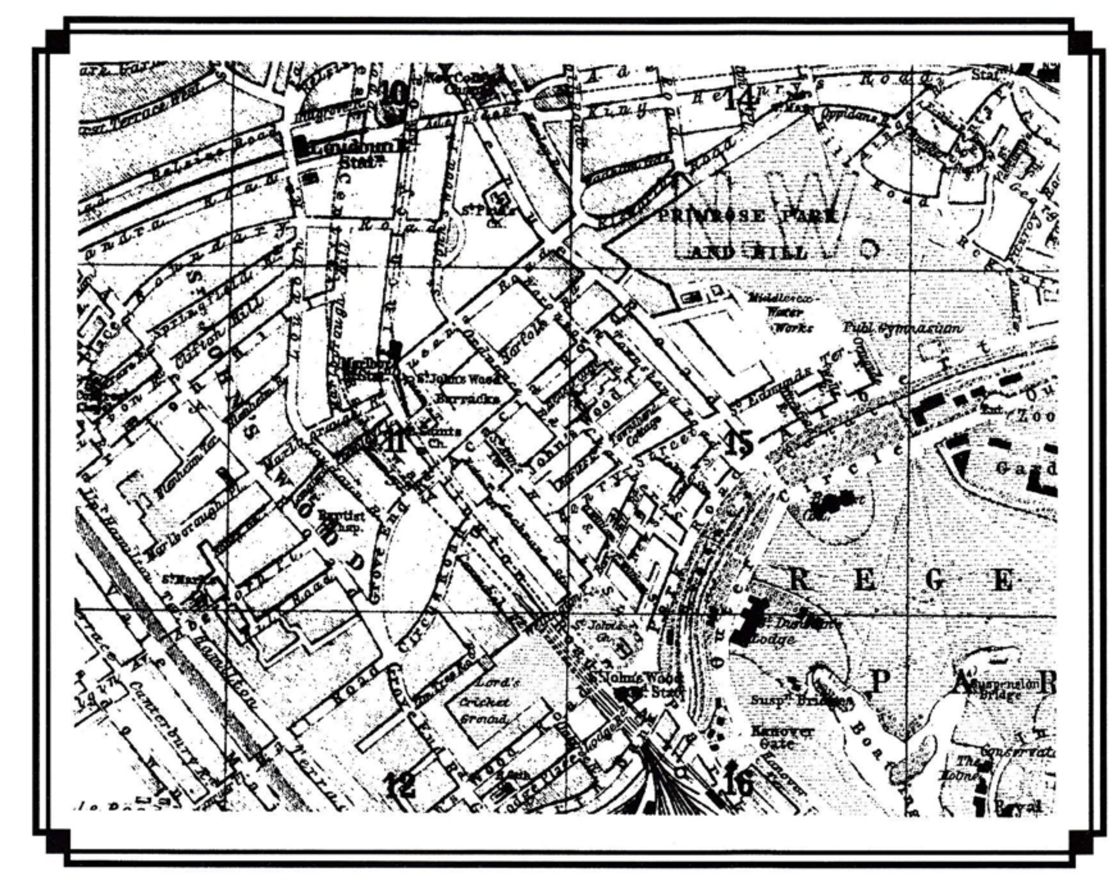
Les investigateurs de la classe moyenne ou supérieure reçoivent, par porteurs spéciaux, des cartons d'invitation à une soirée dans la résidence de John Bidwell. Il s'agit de l'événement mondain de la saison et aucune personne de conséquence ne se hasarderait à le manquer. Prévenus à peine un jour à l'avance, ils n'ont guère le temps de se renseigner sur Bidwell.

La soirée

Cette nuit-là, un léger brouillard descend sur la ville. Les becs de gaz tremblotent le long des rues et le fracas des sabots et des roues se réfléchit sans fin dans l'air froid et humide. Big Ben sonne de manière sinistre dans le lointain brumeux. Quand les investigateurs arrivent à Blenheim Terrace, l'adresse de Bidwell dans le quartier huppé de St. John's Wood, plusieurs voitures stationnent déjà devant la résidence. Le brouillard laisse voir les silhouettes des cochers de louage regroupés sous les réverbères. Un éclat chaleureux émane de la maison où l'élite londonienne s'est réunie. Sur présentation de leurs invitations, le domestique à la porte annonce chacun des invités. Ceux qui n'en ont pas ne sont pas admis à l'intérieur. Les invités sont dirigés vers la salle de bal où des valets en grande tenue font circuler des plateaux de coupes de champagne et où des cuisiniers assurent le service d'un énorme buffet. Un quatuor à cordes se fait entendre au-dessus des bavardages et du brouhaha des convives qui conversent, mangent, boivent et dansent. Les plateaux d'argent, les coupes de champagnes et les bijoux scintillent dans la lumière douce des lustres alimentés au gaz.

Les riches et puissants de Londres sont partout mais leur hôte est invisible. S'ils se mêlent à la foule, les investigateurs apprennent que John Bidwell ne s'est pas encore montré.

Laissez-les se joindre à la fête et profiter de la soirée. Parmi les invités apparaissent des hauts fonctionnaires, des hommes d'affaires, des artistes et des écrivains célèbres. La réception accueille aussi une bonne part de la communauté spirite et occultiste de Londres. Des jets réussis de Connaissance ou de Crédit permettent de reconnaître Henry Matthews, le ministre de l'Intérieur ; le Major Henry Smith, préfet de la Police de Londres ; Annie Besant de la Société Théosophique ; Florence Farr et le Dr. William Wynn Wescott de l'Aube Dorée ; Robert James Lee, médium attitré de la cour de la Reine Victoria ; Godfrey Williamson, autre médium célèbre (décrit page 16) ; Nigel Stander, magnat du transport maritime (voir page 81) ; le colonel en retraite Albert Hardwicke (voir page 46) ; les écrivains Arthur Conan Doyle, Bram Stoker et H.G. Wells ; l'acteur Henry Irving et sa partenaire de scène Ellen Terry ; et les artistes Walter Sickert et Aubrey Beardsley. Le Gardien peut y ajouter d'autres célébrités de son choix.



Quartier de St. John's Wood

John Bidwell

Bidwell est dévoré par le désir de retourner sur Yekub. C'est un homme rusé, brillant et dénué de scrupules, qui ne reculera devant rien pour satisfaire à son obsession, pas même le meurtre. Son séjour à l'asile Albrooke l'a laissé amaigri, pâle et boiteux mais son intelligence est toujours aussi redoutable. Il ne cache qu'avec difficulté sa méfiance et sa haine des femmes.

C'est un homme de petite taille ; ses cheveux noirs et son bouc sont veinés de blanc et ses yeux brûlent d'une passion infernale. Il est généralement vêtu de noir. Les investigateurs peuvent en arriver à le suspecter d'être Jack l'Éventreur, l'infâme meurtrier de Whitechapel. Ce n'est pas le cas, bien qu'un ensemble d'indices et de faits puisse amener les enquêteurs négligents à cette conclusion.

Alors que l'horloge sonne 21 heures, une silhouette émaciée fait son entrée dans la salle de bal. L'homme est pâle et d'allure fragile ; ses cheveux noirs et son bouc sont parsemés d'argent. Il porte une tenue de soirée noire et marche à l'aide d'une canne. Tous les yeux se tournent vers lui et les musiciens font silence alors qu'un des serviteurs annonce le maître des lieux, John Bidwell. La plupart des personnes présentes ne l'ont pas vu depuis longtemps et sa santé s'est d'évidence dégradée. Il sourit et salue de la main ses invités ; la musique reprend et la réception poursuit son cours.

Bidwell passe les deux heures qui suivent à rencontrer tranquillement ses convives. Sa lucidité et son esprit délié surprennent. Seul son corps semble avoir souffert des ravages de la maladie ; son esprit est aussi vif que par le passé. Un jet réussi de Psychologie indique qu'il est en pleine possession de ses facultés mais qu'il est distrait, préoccupé. Un autre de Médecine permet de reconnaître les signes de malnutrition et de mauvais soins souvent associés à un long séjour en asile psychiatrique.

Bidwell discute avec les investigateurs quelques instants et échange avec eux les remerciements d'usage et quelques plaisanteries. Il est d'une grande cordialité avec les hommes mais extrêmement froid et distant avec les femmes, sans toutefois déroger aux bonnes manières. Un jet réussi sous la moitié de Psychologie révèle qu'il se méfie d'elles et les déteste peut-être.

Il finit par amener la conversation sur l'occultisme et demande aux investigateurs s'ils prêtent de l'intérêt à ces choses. Si hommes montrent le moindre intérêt à ce sujet, il les invite avec enthousiasme à participer à une séance de spiritisme à minuit. Il invite aussi quelques représentantes du beau sexe mais un jet de Psychologie révèle son hésitation. La séance doit se dérouler dans une pièce de l'étage et Bidwell demande à ses interlocuteurs de garder la chose pour eux.

Si les investigateurs ne sont pas intéressés, il s'excuse auprès d'eux et va rejoindre d'autres convives. À 23 heures, il remercie ses invités pour leur visite et s'excuse en disant qu'il est fatigué. Une fois leur hôte parti, la plupart des gens commencent à prendre congé. Une demi-heure plus tard, il ne reste que quelques personnes et ceux conviés à la séance montent à l'étage.

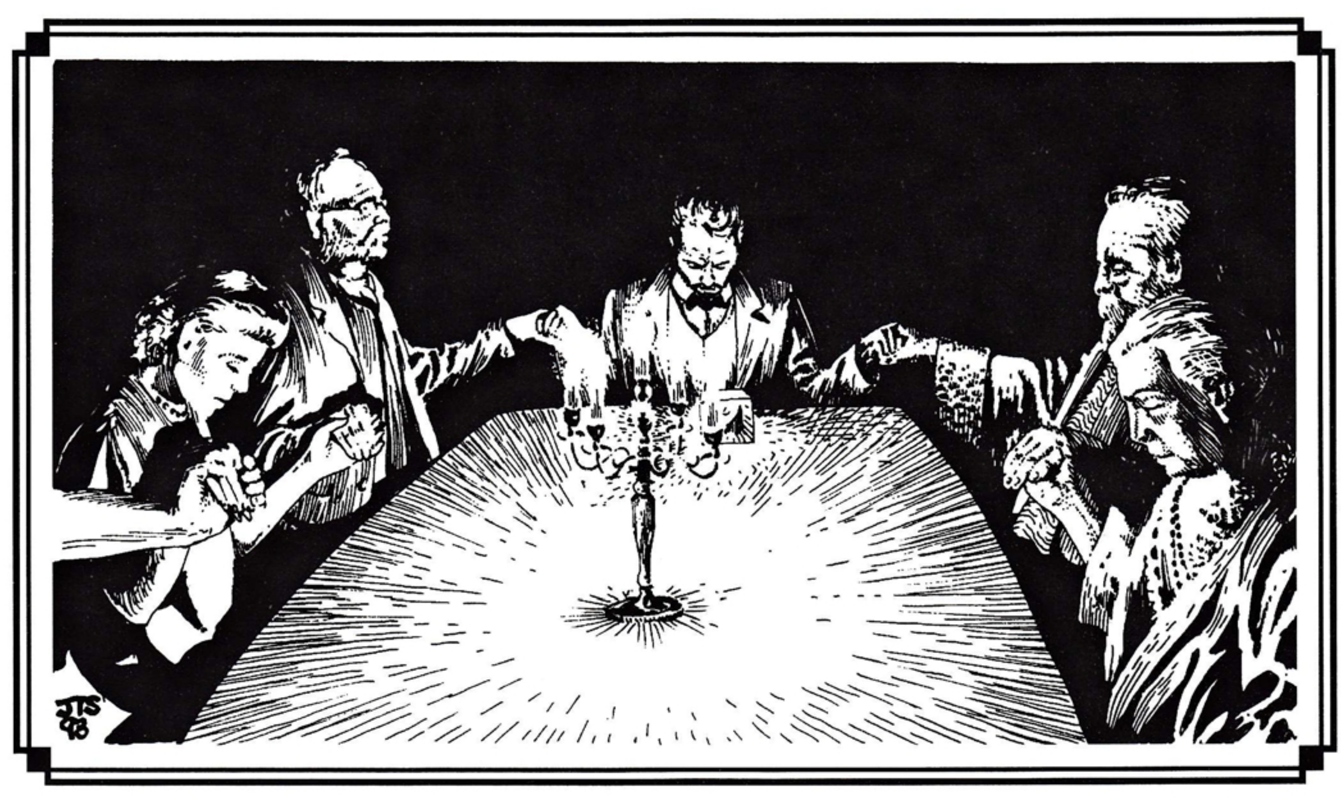
La séance

La séance de spiritisme se tient dans la bibliothèque à l'étage. Au centre de la pièce, une longue et lourde table est recouverte d'un linge violet. Un gros chandelier ornemental est posé en son centre et treize chaises l'entourent. Les volets sont tirés. Parmi les invités retenus pour la séance figurent Annie Besant de la Société Théosophique, Florence Farr et le Dr. William Wynn Wescott de l'Aube Dorée et les médiums Robert James Lee et Godfrey Williamson. Les investigateurs arrivent parmi les derniers ; une fois qu'ils se sont assis, seule la chaise de Bidwell reste vide.

Les participants sont treize en tout (en comptant Bidwell). Les investigateurs souhaiteront sans doute connaître le nom des autres participants en dehors d'eux-mêmes et des célébrités déjà citées ; le Gardien peut compléter la table à partir de la liste suivante : Dr. Peter Begg, Paul Donner, Sir Phillip Knight, Dr. Stephen Matthers, Warren Puckridge, Sir Thomas Rumbelow, Dr. Donald Underwood.

Peu avant minuit, Hanson, le maître d'hôtel, pénètre dans la bibliothèque et tire toutes les tentures. Il allume les chandelles, coupe l'éclairage au gaz et demande à chacun de prendre place autour de la table. Quand tout le monde est installé, il quitte la pièce en verrouillant la porte derrière lui. John Bidwell sort alors de son cabinet privé pour rejoindre ses invités. Il a revêtu une tunique à capuche noire et porte un cube de cristal. L'horloge frappe les premiers coups de minuit.

Bidwell demande à tous de se tenir par la main et de fermer les yeux. Au douzième coup de minuit, la séance commence. Bidwell se lance dans une éloquente litanie occultiste et répète encore et encore son désir d'envoyer son esprit au loin, au loin parmi "les Autres". Une fois, il utilise un mot qui ne semble ni anglais ni même familier ; un jet réussi d'Écouter permet de


La séance de spiritisme

l'entendre clairement et de s'en souvenir : "Yekub". Un jet réussi de Mythe de Cthulhu indique que Yekub est une planète lointaine.

Sauf interruption de la part des investigateurs, la séance se poursuit, apparemment en vain. À une heure moins le quart, Bidwell s'écroule sur sa chaise et lâche les mains de ses voisins. Il est presque aphone et respire avec difficulté. D'un ton extrêmement las, il annonce l'échec de la réunion, remercie ses invités et leur demande poliment de partir. Il dit encore qu'il sera heureux de parler à qui le désire le lendemain mais qu'il doit maintenant se reposer. Une fois tout le monde parti, il prend le cube et le regarde intensément. Un miroitement, ainsi que quelques étincelles bleutées, animent l'objet. L'homme tombe à terre alors que son esprit quitte son corps pour être échangé avec celui d'un Yekubien. Entendant cette chute, Hanson se précipite dans la pièce, uniquement éclairée par le chandelier, et trouve son employeur en convulsions sur le plancher. Encore une fois, le Yekubien n'arrive pas à contrôler le corps de Bidwell. Avec difficulté, celui-ci se redresse et se précipite sur Hanson dans un rugissement inhumain. Dans la lutte qui s'ensuit, ce dernier finit par attraper un tisonnier pour se défendre de son maître dément mais il le plonge accidentellement dans le cœur de Bidwell qui s'écroule, mourant. À cet instant, la créature vermiforme rassemble assez de concentration pour effectuer l'échange d'esprit avec Hanson, envoyant ainsi l'esprit du maître d'hôtel dans le corps agonisant.

Le Yekubien s'empare alors du cube et abandonne Hanson/Bidwell à la mort.

Autres développements

Si les investigateurs interrompent la séance, Bidwell leur ordonne de s'en aller et appelle la police si nécessaire. S'ils essayent de voler le cristal à ce moment-là, il tente de les arrêter. Son obsession est telle qu'il ne reculera devant rien pour conserver le cube. S'ils s'en emparent tout de même et s'enfuient, il les pourchasse dans la ville et va jusqu'à tuer pour reprendre l'artefact extraterrestre. Quiconque regarde dans le cube voit son esprit être échangé avec celui d'un Yekubien, comme décrit par ailleurs. L'investigateur possédé s'empare du cube et fuit ses compagnons ; le scénario reprend alors son cours normal, mais c'est le corps de l'investigateur que l'on retrouvera dans Limehouse au lieu de celui de Hanson Bartlet. Si les investigateurs s'attardent après la séance ou se réintroduisent discrètement dans la maison, un jet réussi d'Écouter leur permet d'entendre la chute de Bidwell quand il est possédé. Aucun jet de dé n'est nécessaire pour percevoir le bruit du combat entre Bidwell et Hanson et si les investigateurs interviennent, l'un d'entre eux peut être possédé à la place du maître d'hôtel. Encore une fois, le possédé s'enfuit avec le cube et le scénario se poursuit normalement, si ce n'est que le corps retrouvé dans Limehouse sera celui de l'investigateur concerné et non celui de Hanson Bartlet. Quoi qu'il arrive, une fois qu'un possédé arrive à s'enfuir dans la nuit, le scénario reprend normalement.

La police enquête

Le lendemain de la réception, chaque investigateur reçoit la visite de deux détectives de Scotland Yard : l'inspecteur Martin Cleveland et le sergent John Craig, qui enquêtent sur le meurtre brutal de leur hôte de la veille, John Bidwell.

L'inspecteur Cleveland approche de la cinquantaine. Il se méfie des étrangers qui fourrent leur nez dans les affaires de la police et ses manières sont brusques, presque agressives.

Le sergent Craig, dix ans plus jeune, n'est pas moins attaché à son travail. Rude et courageux, il participe souvent à des enquêtes sous couverture dans l'East End ou ailleurs.

(Cleveland et Craig sont aussi des personnages importants des "Symboles Écarlates", la dernière aventure de ce recueil. Des informations supplémentaires sur ces policiers y figurent.)

Les investigateurs se voient poser toute une série de questions : à quelle heure ont-ils quitté la réception ? Ont-ils remarqué quelque chose de suspect ? Bidwell se comportait-il étrangement ? Qui d'autre était à la réception ? À quel point

connaissent-ils Bidwell ? Etc. S'ils ont participé à la séance de spiritisme, l'inspecteur Cleveland le mentionne et demande des détails. Leurs noms ont été indiqués à la police par les autres invités interrogés avant eux. Cleveland et Craig ne précisent aucun élément de l'enquête, à moins que les investigateurs ne réussissent un jet de Droit ou de Persuasion. Ils indiquent alors que Bidwell a été retrouvé le cœur percé d'un tisonnier. Aucun mobile n'est encore envisagé et rien ne semble avoir été volé. Hanson Bartlet, le maître d'hôtel de la victime, a disparu et il est donc suspect. La police ne sait rien de l'étrange cube de cristal à moins qu'un des investigateurs n'en parle. L'objet n'a été vu ni dans la maison ni dans le jardin et une fouille complète des lieux ne permettra pas de le retrouver. Si les investigateurs font des difficultés pour coopérer, semblent cacher quelque chose ou se montrent suspects d'une manière ou d'une autre, l'inspecteur Cleveland les escorte au poste de police de Newcourt Street (près de Regent's Park et des pelouses du Lord's Cricket) où ils seront détenus et interrogés pendant plusieurs heures. La police n'est pas prête à écouter des histoires de possession ou autres phénomènes occultes.

La résidence Bidwell

Après le départ de la police, les investigateurs voudront peut-être chercher des indices à la résidence Bidwell. Un *constable* est de garde devant la porte principale, mais des jets de Discrétion ou une diversion permettent de déjouer sa vigilance. Les intrus n'ont alors plus qu'à forcer la serrure ou même la porte. Sinon, un jet de Droit ou de Crédit réussi à la moitié suffit à convaincre le brave agent de Sa Majesté qu'ils travaillent pour le Yard.

La maison est noire et froide et une odeur de tabac flotte encore dans l'air, souvenir de la fête. Les femmes de ménage de Bidwell se sont vu refuser l'accès de la maison pour la durée de l'enquête et l'endroit porte encore les traces de la réception. Des miettes de nourriture, des cendres de cigarettes et du champagne renversé parsèment le plancher de la salle de bal ; les plateaux et les coupes sales s'entassent en piles dans l'arrière-cuisine et des caisses de bouteilles de champagne vides et des plateaux de hors-d'œuvre rassis encombrent la cuisine.

La chambre du maître d'hôtel

Rien de particulier à signaler dans les quartiers de Hanson Bartlet. Mais un jet réussi d'Idée permet de remarquer son manteau pendu à une patère fixée sur la porte ; il semble étrange que l'homme ait quitté la maison par une nuit froide et humide sans le mettre.

La bibliothèque

Un jet réussi de Bibliothèque permet de retrouver les livrets du journal de Bidwell parmi des centaines de traités d'histoire, de sciences et d'occultisme. Dans ces fascicules reliés de cuir, Bidwell raconte sa vie au jour le jour. Les plus récents relatent son voyage en Australie. D'après ses notes, Bidwell s'y est rendu pour financer une exploitation aurifère dont il espérait de gros bénéfices. Après plusieurs mois, l'affaire se révéla un échec lamentable. À cours d'argent et de patience, Bidwell rentra à Londres. La lecture des livrets les plus récents prend 1D4+1 heures ; sinon, les investigateurs doivent réussir des jets d'Anglais pour trouver chacun des passages importants reproduits dans l'Aide de Jeu n° 1 (page 14).

Pendant que les investigateurs fouillent la bibliothèque, un jet réussi d'Écouter permet de remarquer les pas de quelqu'un qui monte à l'étage. Les investigateurs peuvent se cacher sous la table, dans le cabinet privé, derrière les tentures, etc., mais s'ils ont bluffé le *constable* pour entrer, c'est bien inutile : on sait déjà qu'ils sont ici.

L'homme qui pénètre dans la bibliothèque est d'apparence banale, si ce n'est un air sévère et une solide carrure. Il ordonne aux investigateurs de sortir de leurs cachettes et donne son identité : c'est un détective de Scotland Yard, le sergent James Mulverhill de la Criminelle. Il montre sa carte et la bosse que fait un revolver dans sa poche. Il exige de savoir ce qu'ils font là et note soigneusement leurs noms et adresses dans un carnet.

Un jet de Dissimulation doit être réussi pour empocher le journal de Bidwell à l'insu de Mulverhill. En cas d'échec, ce dernier confisque le livret.

Bien que le sergent menace d'emmener les intrus au poste de police de Newcourt Street pour interrogatoire, un jet réussi de Psychologie indique qu'il n'y tient pas vraiment. Il libère les investigateurs après les avoir avertis de ne pas se mêler des affaires de la police.

Par la suite, une éventuelle enquête révèle que Mulverhill appartient en effet à Scotland Yard mais qu'il n'a pas signalé la présence des investigateurs dans la bibliothèque du défunt. Ses mobiles sont traités par la suite.

Un jet d'Idée réussi à la moitié rappelle que Bidwell n'est rentré d'Australie que deux mois avant le premier des meurtres de Jack l'Éventreur en 1888. Si ce lecteur connaît aussi sa misogynie, il peut le soupçonner d'être l'Éventreur. Mais quelqu'un qui étudie soigneusement le journal remarquera que Bidwell a un alibi en ce qui concerne deux des soirées de meurtres : un bal, le 31 août, où des douzaines de personnes pourront témoigner de sa présence et une réunion d'affaires au domicile de Nigel Stander dans Elstree la nuit du 30 septembre, celle du fameux "doublon" de l'infâme Éventreur. Quelques visites permettront aux investigateurs de vérifier la véracité des indications du journal de Bidwell : malgré les soupçons des francs-maçons (voir plus loin), le riche homme d'affaires n'est pas l'Éventreur.

Le cabinet privé

Un jet réussi de Trouver Objet Caché amène à remarquer une photographie intéressante sur le mur du cabinet privé de Bidwell : elle le montre debout à côté d'un garçon ; le jeune homme est petit, mince et pâle alors que lui est bronzé et éclatant de santé. Tout deux portent shorts et chemisettes et sont entourés par le désert. Bidwell tient à la main un cube translucide de dix centimètres d'arête ; son autre bras est posé sur les épaules du garçon. Les deux sourient de toutes leurs dents. Sur le dos du cliché, un griffonnage indique "avec Mortimer — Cuncudgerie, le 30 octobre 1887". La photographie n'est pas assez nette pour montrer les détails du cube, mais il semble bien s'agir de celui de la séance. S'ils ne l'ont pas déjà deviné, un jet réussi de Connaissance confirme que la photographie a été prise en Australie.

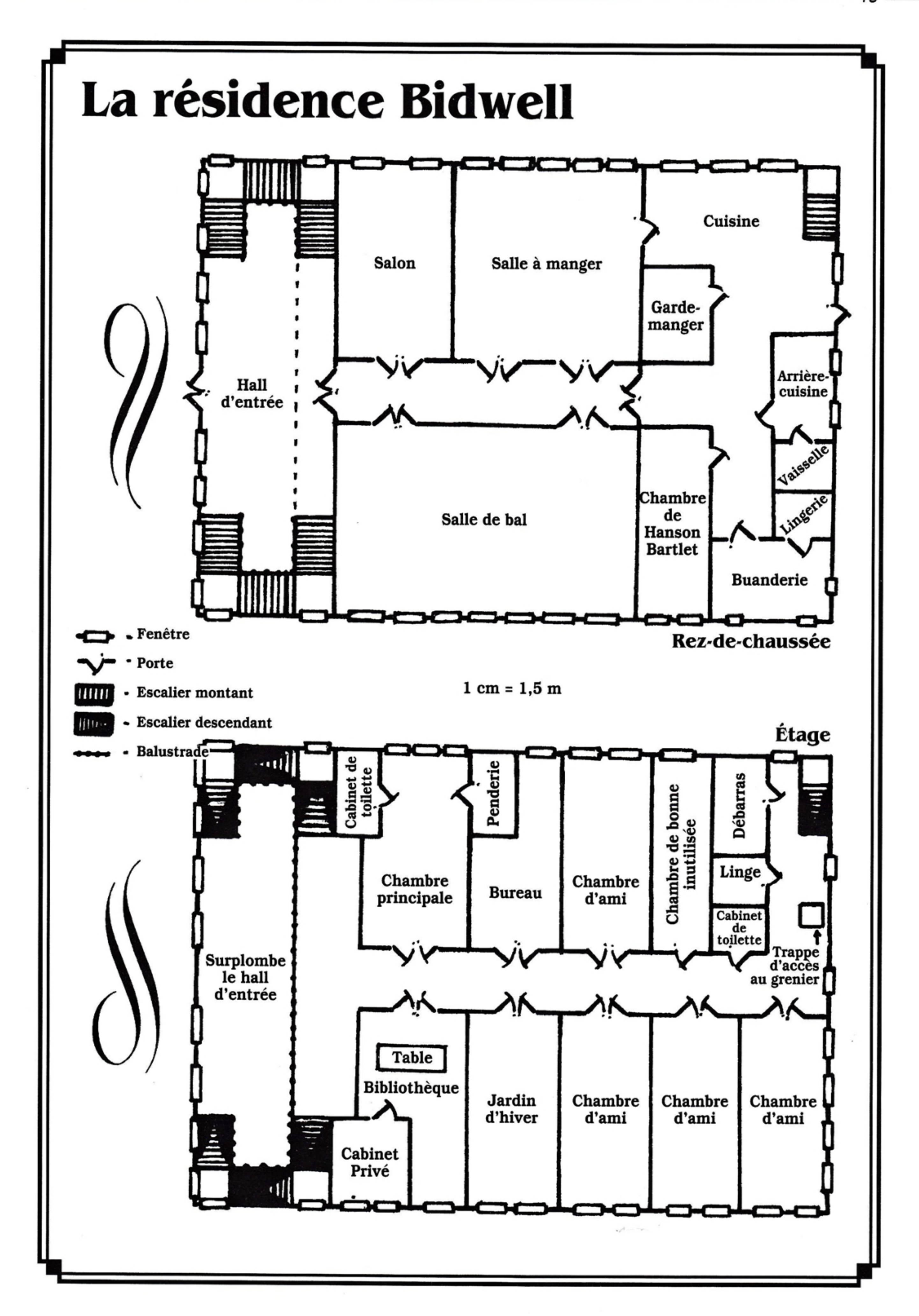
La chambre principale

Les investigateurs découvrent une boîte à bijoux posée sur une coiffeuse. Parmi les breloques de valeur figure une chevalière d'or dont le chaton plat ne s'orne d'aucun motif. Un jet réussi de Trouver Objet Caché révèle que ce chaton peut pivoter pour montrer un symbole normalement caché à l'intérieur de la bague : un compas et un carré. Un jet réussi d'Occultisme, d'Histoire ou de Connaissance indique que ce symbole est celui des francs-maçons.

Le domicile de Bidwell ne recèle aucun autre élément intéressant.

La piste maçonnique

Le détective James Mulverhill fait partie d'une conspiration maçonnique. Plusieurs francs-maçons influents de Londres croient que John Bidwell est Jack l'Éventreur. Voici pourquoi :


La résidence Bidwell
Salon
Salle à manger
Cuisine
Garde-manger
Hall d'entrée
Arrière-cuisine
Vaisselle
Lingerie
Salle de bal
Chambre de Hanson Bartlet
Buanderie
Fenêtre
Porte
Escalier montant
Escalier descendant
Balustrade
Rez-de-chaussée
1 cm = 1,5 m
Étage
Cabinet de toilette
Penderie
Chambre de bonne inutilisée
Débarras
Linge
Chambre principale
Bureau
Chambre d'ami
Cabinet de toilette
Trappe d'accès au grenier
Surplombe le hall d'entrée
Table
Bibliothèque
Jardin d'hiver
Chambre d'ami
Chambre d'ami
Chambre d'ami
Cabinet Privé

20 octobre 1887. Notre expédition a gagné l'intérieur des terres et quitté Port Hedland pour le petit village de Cuncudgerie. Un jeune homme du cru, Mortimer Wycroft, doit être notre guide dans le Great Sandy Desert. Son père, qui tient ici un magasin de confection, prétend que le garçon connaît aussi bien la région que n'importe quel aborigène. Les mois passés ont entamé mon enthousiasme, mais le jeune Wycroft est convaincu que d'importantes découvertes nous attendent dans cette infernale étendue de sable...

30 octobre 1887. Toujours pas la moindre trace d'or dans cet endroit oublié des dieux, mais l'enthousiasme de Mortimer me soutient et nous continuons donc. Jour après jour, nous voyageons dans les sables et chaque jour semble me rapprocher du précieux métal.

Aujourd'hui, nous avons tout de même fait une curieuse découverte, un étrange artefact de cristal. La pièce est une merveille : un cube du cristal le plus pur contient, inclus dans sa masse, un disque de métal. Des inscriptions inhabituelles parcourent la surface du disque mais elles n'appartiennent à aucun langage que moi ou mes compagnons puissions reconnaître. L'objet semble très ancien.

Un vieil aborigène détenait ce cube bizarre et nous a raconté qu'il a été découvert dans les mains tétanisées de son arrière-arrière-grand-père, retrouvé délirant après plusieurs jours de disparition dans le désert. L'aborigène, apparemment rendu fou par le soleil, tenait des propos décousus sur une vaste cité sous les sables, une cité de géants. C'est là que le dément prétendait avoir trouvé le cristal et c'est là que de puissants esprits lui en auraient confié la garde, à charge pour lui de le défendre et de le transmettre de génération en génération pour qu'il ne tombe pas dans de mauvaises mains. L'indigène dément mourut peu après en laissant l'objet à son fils et l'histoire voudrait qu'il ait ensuite été transmis de père en fils.

Le vieux sauvage refusait de me laisser examiner le cube et prétendait que personne ne devait en regarder l'intérieur sous peine de réveiller les pires malédictions. Il assurait que l'objet avait été créé par des esprits malfaisants pour voler l'âme de ceux qui s'aventurent à le fixer du regard.

Le refus de l'aborigène me mit tellement hors de moi que je ne pus m'empêcher de l'abattre pour lui prendre la chose. Bien sûr, ses amis nous créèrent quelques ennuis, mais rien qui pût sérieusement nous inquiéter, mes compagnons et moi-même. La plupart de ces indigènes moururent dans l'affaire ; fichus imbéciles. J'ai soigneusement emballé le cube et l'ai mis de côté pour une étude future.

24 novembre 1887. Aujourd'hui, Mortimer a encore suggéré que nous abandonnions la recherche de l'or pour celle de cette cité légendaire sous les sables. Il croit vraiment à l'existence de cet endroit et que de riches découvertes nous y attendent. Ce garçon passe trop de temps à rêver.

1er décembre 1887. Le jeune Wycroft a encore essayé de nous persuader de rendre l'artefact de cristal aux aborigènes. C'est sa troisième tentative depuis que nous nous sommes procuré cet objet étrange. Je pense qu'il perd le contrôle de ses nerfs. La férocité de l'environnement nous a fait perdre le sommeil à tous et nous apporte de terribles cauchemars, mais je lui ai dit que s'il n'avait pas les tripes pour ce travail, je le virerais. Il insiste toujours pour que nous laissions tomber notre but actuel pour rechercher cette cité perdue des géants.

26 décembre 1887. Attrapé Mortimer en train de voler ce fichu cube aujourd'hui. C'est la goutte qui fait déborder le vase. Ce garçon nous gêne plus qu'il nous aide : nous n'avons toujours pas trouvé la moindre trace d'or et il insiste encore pour me remplir les oreilles de ses discours délirants sur les cités perdues. Il a de la chance que je sois un gentleman et que je le laisse partir après une simple petite raclée. Je lui ai rappelé le sort du vieil aborigène pour lui ôter toute envie de m'ennuyer encore. Je pense qu'il est peut-être temps de retourner à Port Hedland et de remonter la côte vers un autre site de recherche. Demain, nous partirons vers la côte.

12 novembre 1888. J'ai retrouvé aujourd'hui cet étrange cube de cristal emballé dans une malle. J'avais complètement oublié le maudit machin depuis mon retour d'Australie. Je me souviens de tous les problèmes que cet artefact m'a créés avec le jeune Wycroft et les aborigènes ; une affaire sacrément bizarre.

(La date remonte à quelques semaines et c'est la première entrée depuis le 12 novembre 1888.) Je suis enfin libéré de ce maudit Albrooke. Quand je pense à tout le temps que j'ai perdu là-bas, prisonnier de cet endroit infect, je suis épouvanté. Je ne pense maintenant plus qu'à retourner sur Yekub. Oh, ces visions ! La vie ! Là-bas j'étais un dieu ! Je ne sais pas exactement comment cela a pu se produire mais je sais que la clé réside dans ce cube de cristal.

(Quelques jours plus tard.) Malédiction ! Jusqu'ici aucune réussite n'est venue récompenser mes tentatives de retour sur Yekub. Bon sang, la maudite chose est-elle cassée ? Ou étais-je vraiment fou ? Non. Je dois retourner là-bas. Peut-être que quelqu'un parmi les pseudo-intellectuels de l'occulte pourrait m'aider, quelqu'un qui aurait réellement des pouvoirs.

(Le jour de la réception.) Depuis des semaines, je cherche, pour accomplir ma quête, l'aide des médiums, des spirites et des sociétés occultes — sans succès. Cette nuit, je vais diriger mon propre rituel pour essayer d'activer l'artefact. Je vais rassembler les douze personnes les plus érudites en occultisme et je vais conduire avec elles une séance de spiritisme. J'espère que la somme de leur intérêt, connaissance et pouvoir suffira à m'ouvrir le chemin d'un glorieux retour sur Yekub. Cette nuit, j'accueille une soirée de gala, une réunion des esprits les plus créatifs de Londres. Je choisirai douze de mes invités pour participer à mon expérience, douze personnes qui m'aideront à retrouver mon chemin.

[C'est la dernière entrée du journal.]

Les yeux d'un étranger
Aide de Jeu n° 1 - Extraits du journal de Bidwell

Jack l'Éventreur frappe pendant l'automne de 1888 ; il tue cinq prostituées et sème la terreur dans la cité de Londres. Il commence son sanglant parcours en août et met fin à ses crimes atroces en novembre. John Bidwell est revenu d'Australie en juillet 1888, juste avant ces horribles crimes. Sa haine pour les femmes est connue de certains de ses proches amis, parmi lesquels des francs-maçons. Le fameux graffiti de Goulston Street (voir l'encart "Jack l'Éventreur", page 16) suggère une implication maçonnique, ainsi que les mutilations des victimes de Red Jack [Jack le Rouge]. Quand Sir William Gull est appelé chez Bidwell en novembre 1888, il y découvre un fou furieux. Les meurtres de l'Éventreur cessent au moment où Bidwell est admis à l'asile Albrooke.

Par crainte que le public n'apprenne que l'Éventreur appartient à leur groupe et par fidélité à leur serment de protection mutuelle, un petit groupe de francs-maçons de haut rang (parmi lesquels le défunt William Gull) s'arrangea pour que l'homme soit rapidement et discrètement enfermé à l'asile Albrooke, loin de Londres.

Après l'incarcération de Bidwell, les francs-maçons fouillèrent sa maison à la recherche des indices qui auraient pu l'associer aux crimes de l'Éventreur, mais en vain. Les conspirateurs usèrent de leur influence pour obtenir le secret du dossier pour 100 ans et l'affaire ne fut jamais résolue. Ils ne doutaient pas que John Bidwell mourrait en fou furieux à l'asile Albrooke et emporterait l'horrible secret de Jack l'Éventreur dans la tombe.

La franc-maçonnerie

La franc-maçonnerie est une société secrète présente dans le monde entier. D'après la légende maçonnique, elle trouve son origine dans la construction du temple de Salomon par le maître-maçon Hiram Abiff. La légende veut que celui-ci ait été assassiné par trois hommes, Jubelo, Jubela et Jubelum, les "Juwes" ou "Trois Ruffians", comme les appellent les francs-maçons anglais. La guilde des tailleurs de pierre, qui gardait jalousement les secrets de leur art, devint bientôt les Francs-Maçons Anciens et Acceptés, une fraternité hautement secrète. Certains indices laissent à penser que les premières sectes franc-maçonnes furent influencées par les sociétés mystiques égypto-romaines. Autrefois, les tailleurs de pierre compétents et les architectes se déplaçaient de ville en ville pour trouver du travail et gagner leur vie. Voyageant à travers le pays, les maçons aidaient à la construction des cathédrales et d'autres grands bâtiments. Les premières guildes maçonniques ne couvraient qu'une seule ville et s'organisaient en Loges. Les poignées de mains secrètes, les mots de passe et les signes furent adoptés par toutes les guildes pour que les maçons puissent se faire reconnaître des membres des différentes Loges au cours de leurs voyages. La franc-maçonnerie emprunta bientôt des idéaux ésotériques à d'autres sociétés secrètes, y compris aux Steinmetzin, Rosicruciens et Templiers.

Dès le 18ème, les francs-maçons constituent plutôt une organisation sociale qui rassemble des personnes des classes moyennes et supérieures. L'entrée dans cette société secrète pseudo-religieuse est difficile à obtenir et les membres s'entraident en affaires ou en politique.

Avec le temps et l'avènement de la liberté politique dans presque toute l'Europe, le besoin de sociétés secrètes diminua même si le mysticisme ne manquait toujours pas de fidèles. Beaucoup d'exclus de sociétés secrètes maintenant disparues découvrirent la guilde maçonnique, organisation encore active qui pratiquait aussi les rituels mystiques. Les Loges furent bientôt envahies d'alchimistes, d'astrologues et autres mystiques au point qu'en 1646 la Loge Maçonnique de Londres ne comptait pas un seul travailleur de la pierre. Désormais plus une organisation sociale qu'une guilde de professionnels, la franc-maçonnerie implante ses Loges dans toute l'Europe et l'Amérique et répand ses symboles et rituels à travers le monde. La ville d'York est considérée comme le plus ancien siège de la société en Grande-Bretagne.

Au début du 18ème siècle, l'Église catholique commence à s'opposer à la franc-maçonnerie à laquelle elle reproche son goût du secret et ses interventions politiques. Au 19ème siècle, un journaliste français publie une supercherie élaborée qui dévoile les prétendues pratiques sataniques de la franc-maçonnerie. Le canular est pris au sérieux par le pape Léon XIII et, en 1887, une assemblée antimaçonnique se réunit. En 1897, la supercherie sataniste est révélée mais la guerre est déjà déclarée entre la franc-maçonnerie et l'Église. Jusqu'en 1965, un catholique risque l'excommunication s'il rejoint cette organisation.

La franc-maçonnerie est hiérarchisée. Le nouvel initié, l'Apprenti, jure, sous peine de mort et d'effroyables mutilations, d'obéir aux lois des francs-maçons, de la Bible et du pays dans lequel la Loge intervient. Il jure aussi le secret. Plus son grade s'élève et plus les lois de la société prennent le pas sur les lois civiles. Une fois qu'un membre passe ce qui s'appelle "the Royal Arch", son allégeance ne va plus qu'à ses compagnons.

En tant que Maître, un grade franc-maçon élevé, il jure de garder et défendre le secret de n'importe quel autre maître, à l'exception du meurtre ou de la trahison. En tant que Royal Arch, il jure de garder et défendre le secret de n'importe quel autre Royal Arch, y compris le meurtre ou la trahison.

La "guérison" de Bidwell et sa libération récente prirent leur cercle intérieur par surprise. Depuis sa sortie d'Albrooke et jusqu'à son assassinat, Bidwell a été l'objet d'une étroite surveillance de leur part.

Le détective James Mulverhill

Les francs-maçons mènent leur propre enquête sur la mort de Bidwell. Ils redoutent de voir quelqu'un découvrir la "vérité" sur lui et leur conspiration du silence sur l'identité de Jack l'Éventreur. Ils sont donc décidés à résoudre l'énigme et à faire taire quiconque en saurait trop. Pour cela, ils s'intéressent aux mêmes pistes et indices que les investigateurs. Leurs recherches sont plus directement dirigées par le sergent James Mulverhill, un détective de Scotland Yard, qui surveille l'évolution de l'enquête officielle et suit les investigateurs pour voir où les mènent leurs propres recherches.

Le sergent Mulverhill approche de la quarantaine ; c'est un impulsif extrêmement soupçonneux. Il est grand et musclé ; des yeux froids et une moustache broussailleuse noire ajoutent à son air menaçant. Dans le cadre de son travail, il s'habille sans originalité et porte un revolver et une canne (une canne-épée, en fait). Pour ses activités secrètes, il revêt plutôt un costume marron, un melon, des gants et un cache-nez noir et porte toutes ses armes sur lui.

Mulverhill est quelque peu paranoïaque et réagit souvent avec exagération dès qu'il s'agit de protéger ses compagnons francs-maçons. Son impulsivité l'amènera tour à tour à gêner, aider et attaquer les investigateurs et leurs relations durant tout le scénario.

Justice aveugle

Si le sergent Mulverhill pense que les investigateurs approchent trop de la "vérité", il alerte le Commissaire en Second de la Criminelle londonienne, le Dr. Robert Anderson, qui appartient aussi à la confrérie, et fait arrêter et interroger les importuns. Si ces derniers mentionnent la connexion Bidwell/l'Éventreur/Franc-Maçonnerie, Anderson et les autres conspirateurs les font inculper du meurtre de Bidwell et incarcérer dans la prison de Newgate. Mulverhill, Anderson et les autres pourraient éventuellement marchander avec les investigateurs, si ceux-ci acquièrent des informations importantes, en particulier s'ils contribuent à prouver l'innocence de Bidwell grâce à son journal. Mais, quoi qu'il arrive, ils insisteront pour que rien ne transpire de la conspiration du silence franc-maçonne.

Bien que poursuivant des objectifs différents, investigateurs et francs-maçons sont globalement dans le même camp. Le Gardien peut utiliser la fraternité pour fournir certains indices ou encourager ses joueurs dans une direction ou une autre. Suivant les actions des investigateurs, les francs-maçons seront des alliés mal disposés ou de redoutables ennemis.

Le Gardien doit suggérer la puissance et l'obsession du secret des francs-maçons. Les investigateurs doivent sentir que leur influence et leur pouvoir s'étend partout, peut-être jusqu'à la famille royale ou même à Sa Majesté la reine Victoria. Ils ne doivent jamais savoir exactement combien de personnes sont impliquées : peut-être même qu'un de leur collègue investigateur fait partie de la conspiration.

L'asile Albrooke

L'asile Albrooke est mentionné dans le journal de Bidwell. Les investigateurs qui ont des relations ont certainement déjà appris que la "maladie" de Bidwell n'était qu'une fable destinée à cacher son internement dans un asile. Des gens pointilleux peuvent souhaiter vérifier qu'il ne s'y trouve pas d'indices.

Jack l'éventreur

Le vendredi 31 août 1888, Mary Ann Nichols est découverte assassinée dans Buck's Row, la gorge tranchée et l'abdomen profondément entaillé.

Le samedi 8 septembre 1888, le cadavre mutilé d'Annie Chapman est retrouvé dans Hanbury Street. Sa gorge a été tranchée jusqu'aux cervicales, ses intestins déposés sur son épaule droite et sa vessie et la totalité de son appareil génital ont disparu.

Elizabeth Stride est découverte dans Berner Street le dimanche 30 septembre 1888. Sa gorge a été tranchée, mais aucune autre blessure n'est relevée. Cette même nuit, le cadavre sauvagement mutilé de Catharine Eddowes est retrouvé sur Mitre Square. Les yeux, le nez, les joues, les lèvres et la gorge sont tailladés ; l'abdomen a été ouvert et l'utérus et le rein gauche ont été emportés.

Le vendredi 9 novembre 1888, le corps horriblement ravagé de Mary Jane Kelly est découvert dans son appartement de Miller's Court. Elle a été éventrée et ses intestins suspendus en guirlandes sur les cadres et les clous fixés aux murs. On lui a coupé le nez et mutilé le visage jusqu'à la rendre méconnaissable. D'autres organes ont été retirés et ses seins sont posés sur une table. La porte du petit appartement était fermée de l'intérieur et quelque chose avait brûlé avec intensité dans la cheminée.

Pendant le règne de terreur de l'Éventreur, la police et les journaux sont inondés par des centaines de lettres revendiquant les meurtres. La plupart sont des supercheries mais quelques-unes seront considérées comme authentiques. Le 16 octobre 1888, George Lusk, président du Comité de Vigilance de Whitechapel, reçoit la moitié d'un rein humain par la poste. La lettre jointe à l'envoi annonce que l'expéditeur a fait frire l'autre moitié et l'a mangée. Le rein sera identifié comme celui de Catharine Eddowes.

La nuit du 30 septembre, les autorités découvrent un curieux graffiti inscrit à la craie sur un mur de Goulston Street, près de Mitre Square où Catharine Eddowes a été tuée : "Les Juwes sont les hommes Qui ne Seront pas Blâmés pour rien" (voir l'encart sur la franc-maçonnerie, page précédente). Une partie du tablier imbibé de sang de Catharine Eddowes est retrouvé sur un pas de porte non loin du graffiti.

De nombreux suspects et prétendus témoins des crimes de l'Éventreur sont interrogés, la police et le Comité de Vigilance de Whitechapel patrouillent dans les rues de ce quartier et le médium Robert James Lees déclare avoir "vu" le tueur mais son identité ne sera pas découverte. En 1892, le dossier de l'affaire est fermé par Scotland Yard et scellé pour cent ans.

Les criminologistes et les écrivains ont spéculé sur l'identité de l'Éventreur pendant ces 100 années. Parmi les suspects, on trouve le prince Albert Victor Christian Edward, Duke de Clarence et Avondale ; sir William Withey Gull, médecin-ordinaire de la reine Victoria ; Walter Sickert, un artiste renommé ; Aaron Kosminski, un coiffeur juif polonais ; Montague John Druitt, un enseignant raté ; John Pizer, un cordonnier juif polonais ; quelqu'un appelé "Leather Apron" [Tablier de Cuir] et une conspiration de francs-maçons.

L'asile Albrooke est situé dans une petite commune du Gloucestershire, Mercy Hill, à 180 km au nord-ouest de Londres près de la rivière Severn. Moyennant 6 ou 7 shillings, un train peut y emmener les investigateurs en à peine plus de 3 heures.

Sur une hauteur, l'asile, une structure oppressante de brique rouge, domine complètement Mercy Hill. Cette petite institution privée n'abrite qu'une poignée de patients sous la direction attentive du Dr. John R. Campbell. Ces pauvres âmes démentes sont toutes issues de familles riches ou influentes ; Albrooke n'est pas accessible aux pauvres ou à la classe laborieuse.

Malgré la petite taille de l'établissement et le coût élevé de la pension, beaucoup de patients souffrent de la mauvaise santé et de l'atrophie musculaire associées aux internements prolongés. Malgré sa réputation, l'asile Albrooke ne vaut guère mieux que la plupart des institutions psychiatriques : c'est un endroit sombre et infernal, hanté par les hurlements et les gémissements des fous. Les investigateurs peuvent prendre rendez-vous pour une visite d'Albrooke et un entretien avec le Dr. Campbell ou se présenter à la porte sans crier gare. Dans le deuxième cas, ils doivent réussir un premier jet de Crédit pour visiter l'établissement et un second pour rencontrer le médecin.

Campbell refusera de leur montrer le dossier de John Bidwell à moins qu'un jet de Droit ne le convainque que ses visiteurs participent à une enquête officielle. Il leur est également possible de s'introduire dans la place discrètement ou par effraction et de voler le document.

D'après son dossier, John Bidwell a été admis à l'asile Albrooke le 14 novembre 1888 à 4 heures du matin. Il était sous sédatifs quand il est arrivé en compagnie de sir William Withey Gull. Un jet de Connaissance indique que Gull était, jusqu'à sa mort en janvier 1890, le médecin-ordinaire de Sa Majesté la reine Victoria. À son admission, Bidwell montrait tous les signes d'une démence totale : il se comportait comme une bête féroce et ne communiquait que par des grognements gutturaux. Du fait de sa sauvagerie, il fut maintenu sous sédatifs pour sa propre sécurité et celle du personnel. Pendant des mois, il ne dit pas un mot, bien qu'il émit parfois d'étranges claquements.

Le 17 avril 1889, il tomba dans le coma. À la surprise de Campbell et de son personnel, le lendemain matin il était calme et lucide. Il ne présentait plus le moindre symptôme d'instabilité mentale ou de comportement bestial et semblait ignorer où il était et le temps qu'il y avait passé. Depuis lors et jusqu'à sa libération récente, il fit preuve d'un comportement irréprochable et ne manifesta aucun signe de démence, même s'il parlait de manière obsessionnelle de ses rêves d'une autre planète. Le Dr. Campbell tint à le garder à Albrooke jusqu'à ces derniers temps pour s'assurer qu'il était bien guéri. Il ne cache pas qu'il ne saurait vraiment expliquer cette guérison brutale. Il suggère plusieurs théories se rapportant à diverses drogues expérimentales et aux extraordinaires pouvoirs de l'esprit mais rien ne vient étayer ses explications. Si on lui demande son avis de médecin sur John Bidwell, le Dr. Campbell explique que l'homme était brillant, rusé, surmené et obsédé : c'était sans doute quelqu'un qui n'aurait reculé devant rien pour atteindre son but. Il ajoute aussi que Bidwell était un misogyne, qu'il haïssait et redoutait les femmes.

Sur le chemin du retour à Londres, un Trouver Objet Caché réussi à la moitié permet de repérer un gentleman bien habillé qui était aussi dans le train ayant emmené les investigateurs à Mercy Hill. L'homme refuse de se laisser impressionner et prétend qu'il avait à faire au village ; si nécessaire, il appelle un agent. Il s'agit d'un franc-maçon chargé de les espionner.

Godfrey Williamson

Un jour ou deux après le meurtre de John Bidwell, un des investigateurs présents à la séance de spiritisme reçoit la visite de Godfrey Williamson, un médium qui y assistait aussi. Il prétend avoir des nouvelles importantes pour lui et ses amis.

Williamson est petit et pâle ; son crâne commence à se dégarnir et ses favoris manquent d'épaisseur. Il a largement passé la cinquantaine et porte de beaux vêtements démodés. D'une nervosité et d'une agitation constantes, il use abondamment de tabac à priser.

Il affirme que depuis le meurtre de Bidwell, il a de fréquentes visions. Il est allé voir la police mais "ce sauvage d'inspecteur Cleveland" refuse de l'écouter.



Godfrey Williamson

Il sent que les investigateurs sont sur quelque chose et qu'ils l'écouteront peut-être. Sa vision, la plus forte d'après lui, se rapporte à "Duncan ou Duggan ou quelque chose de ce genre". Il se propose d'aider de son mieux les investigateurs, bien qu'il reconnaisse que ses visions lui provoquent maux de tête et nausées.

Alors qu'il s'en va, le frêle médium leur donne un dernier avertissement : "Il y a autre chose, messieurs. Je sens qu'un grand nombre d'hommes sans visage s'intéressent à ce qui se passe d'une certaine façon. Je ne peux pas les voir mais je sens qu'ils ne me voient que trop bien. Et peut-être vous aussi."

Li Zhao

Deux nuits après le meurtre, un jeune Chinois du nom de Li Zhao est embarqué par la police pour comportement suspect. Il courait comme un forcené dans le quartier des entrepôts de Limehouse en piaillant dans son chinois natal. Détenu pour la nuit à fins d'interrogatoire, le jeune brigand raconte au matin une bien étrange histoire.

Avec l'aide d'un interprète, la police apprend, en effet, que Li Zhao et deux complices ont suivi un Occidental à travers Chinatown jusqu'au quartier des entrepôts avec l'intention de le voler. Quand ils interceptèrent cet homme plus âgé qu'eux, celui-ci riposta sauvagement et brisa le cou des deux complices. Si Li est parvenu à échapper au forcené, c'est pour se faire presque aussitôt "pincer" par la police.

Celle-ci ne croit d'abord pas à cette histoire et pense plutôt que Li devait être pris d'opium. Elle décide de le maintenir en garde à vue jusqu'à ce qu'il se décide à raconter une histoire plus plausible. Ce n'est que le lendemain, quand l'inspecteur Cleveland reçoit la description de ce prétendu agresseur blanc, que l'importance de cette déposition apparaît : la description correspond à celle de Hanson Bartlet (ou du possédé de la nuit du meurtre, quel qu'il soit).

Si les investigateurs ont des relations dans la police ou dans les bas-fonds, ils ont des échos de l'étrange histoire de Li Zhao. Ils ne seront pas autorisés à le voir sans un laissez-passer de l'inspecteur Cleveland ou la réussite d'un jet de Droit ou Baratin. Le Chinois ne parle pas l'anglais et les investigateurs devront s'assurer les services d'un interprète. Si la communication s'établit, il raconte la même histoire ; un jet réussi de Psychologie confirme qu'il dit la vérité. La description de l'Occidental est celle de Bartlet. Li Zhao est aussi en mesure d'indiquer approximativement le lieu de l'attaque, près d'Emmet Street dans Limehouse.

L'entrepôt Dunnigan

Après avoir assassiné John Bidwell, le Yekubien s'est enfui vers le quartier mal famé de Limehouse. Là, dans Chinatown, l'extraterrestre a choisi pour repaire l'entrepôt Dunnigan. Pendant un jour ou deux, la créature-dans-une-enveloppe-humaine rôde dans la cité à la recherche de ses alliés du Si-Fan rencontrés lors de sa précédente visite sur Terre.

Cette nuit, peu de temps après l'attaque de Li Zhao et de ses amis, le Yekubien perd le contrôle du corps de Hanson Bartlet.

Les Manuscrits Pnakotiques

Cet important ouvrage du Mythe a été traduit à partir d'anciens fragments pré-humains par un anonyme du 15ème siècle. On suppose que les fragments originaux étaient d'origine hyperboréenne, voire encore plus ancienne. Ces volumes obscurs traitent de diverses civilisations pré-humaines, les Choses Très Anciennes, la Grande Race de Yith, les Voormis, Tsathoggua et ses adorateurs, les Hyperboréens, etc.

Manuscrits Pnakotiques ; en anglais ; Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; Mythe de Cthulhu +10 % ; multiplicateur de sorts x2.

Sortilèges : Contacter une Chose Très Ancienne, Contacter une Larve Amorphe de Tsathoggua, Emprisonner un Esprit, Identifier un Esprit.

Deux nouveaux sorts

Emprisonner un Esprit

Ce sort détruit la capacité, naturelle ou magique, d'une entité à échanger son esprit, posséder une autre créature ou quitter son corps actuel, quelle que soit la méthode. Il peut être lancé par un seul individu ou par un groupe, si tous ses membres le connaissent. Chaque personne impliquée dans le sortilège doit sacrifier 10 points de Magie et perd 1D6 points de Santé Mentale. Une fois le sort lancé, un jet d'opposition entre le POU (ou le POU combiné) du lanceur (ou du groupe) et celui de la cible est effectué. Si le POU de la cible est battu, celle-ci est piégée pour toujours dans le corps qui la contient. Dans le cas d'une utilisation contre un Grand Ancien, un Dieu Extérieur ou un Dieu Très Ancien, le sort n'emprisonne l'entité que pour 100 - POU minutes. (Y'golonac, par exemple, ne serait prisonnier que 72 minutes.)

Identifier un Esprit

Ce sort crée une poudre magique qui, lorsqu'elle est répandue sur un humain, met temporairement en évidence l'entité étrangère qui s'est emparée du corps ou du cerveau de l'individu concerné. Cette fabrication nécessite le verre pilé d'un miroir vieux d'au moins cent ans et trois autres ingrédients spéciaux laissés au choix du Gardien. Une incantation accompagne le saupoudrage. Aucun point de Santé Mentale n'est perdu lors de la réalisation ou de l'utilisation de cette poudre, mais ce qui est vu peut en faire perdre. Une fois la poudre répandue, soufflée ou jetée sur le corps du possédé, la forme de l'entité apparaît comme une ombre bi-dimensionnelle pleine échelle en surimpression sur la personne. Les pertes de Santé Mentale engendrée par la vue de ces silhouettes de créatures du Mythe sont réduites de moitié : Y'golonac cause 0/1D10 ; la Grande Race de Yith ou les Insectes de Shaggaï, 0/1D3 ; les habitants de Yekub, 0/1D4 ; etc. La forme qui apparaît n'est rien de plus qu'une ombre et ni elle ni l'entité qu'elle représente ne peuvent subir de dommages. La personne parasitée subira par contre les dégâts d'une éventuelle attaque. La poudre n'agit que pendant quelques secondes.

Une règle optionnelle

Si le Gardien le désire, il peut permettre aux investigateurs d'apprendre ces sorts en accéléré pour favoriser une fin heureuse du scénario. Dans ce cas, *un* des investigateurs a *une* chance d'apprendre *un* des deux sorts cités plus haut. La chance d'apprendre le sort est INT x 1 % et le Gardien peut infliger des pénalités aux caractéristiques et compétences du chercheur zélé qui oublie de dormir et de manger, tout plongé qu'il est dans les affres de l'étude. Les autres tentatives pour apprendre ces sorts devront respecter les règles indiquées page 61 de la 5ème Édition de *L'Appel de Cthulhu*.

Après avoir échangé son esprit avec celui d'une jeune Chinoise, il étrangle son hôte précédent et abandonne le cadavre dans l'entrepôt Dunnigan.

Grâce à leurs relations policières, Li Zhao ou des informateurs des rues, les investigateurs apprennent l'endroit où le maître d'hôtel a été aperçu. S'ils prêtent crédit aux visions sibyllines de Williamson, un jet de Chance et 1D6 heures de recherche leur permettent de repérer l'entrepôt Dunnigan dans Emmet Street, près du chantier naval de Limehouse. Grâce au tuyau du médium, ils y arrivent avant la police.

Si les investigateurs sont en très bons termes avec l'inspecteur Cleveland, ce dernier peut les inviter à l'y accompagner. Si rien de tout ceci ne les met sur la piste Limehouse, ils lisent dans un journal un article prétendant que le meurtrier de John Bidwell se trouve dans Limehouse. Une fois dans le quartier, un jet de Chance les fera tomber sur Cleveland et un groupe de policiers qui s'apprêtent à faire une descente dans un entrepôt désaffecté d'Emmet Street.

Sur le sol poussiéreux de l'entrepôt gît le corps de Hanson Bartlet. Les marques sur son cou suggèrent une mort par strangulation, ce qu'un jet de Médecine confirmera. (Soulignons que si un investigateur a été possédé la nuit du meurtre de Bidwell, c'est son cadavre qui est retrouvé.)

Non loin, des livres sont empilés sur une caisse. Ils traitent de l'histoire du monde, de l'histoire des sciences et des techniques et d'astronomie. Un jet de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître une copie des Manuscrits Pnakotiques présentés comme de prétendues légendes pré-humaines. Tous ces livres, volés par l'extraterrestre, portent le tampon du British Museum.

Plusieurs feuillets couverts de diagrammes étranges et de formules mathématiques sont également posés sur la caisse. L'écriture est extrêmement fruste et le dessin du cube de cristal apparaît dans les schémas. C'est apparemment le motif central de tous les diagrammes. Un jet de Physique, ou un jet d'Électricité couplé à un jet de Mécanique, suggère qu'il peut s'agir de plans pour une sorte d'appareil de transmission ou réception. Le cube de cristal est aussi dans l'entrepôt, caché dans une boîte métallique sous la caisse. L'artefact extraterrestre peut être découvert par une fouille systématique ou suite à un jet réussi de Chance doublé d'un jet de Trouver Objet Caché à la moitié. Si la police est sur les lieux, un jet de Dissimulation est nécessaire pour l'empocher discrètement. Si l'inspecteur Cleveland ou ses hommes le remarque, il est saisi comme preuve matérielle. La police ne découvre l'artefact que si les investigateurs mettent la main dessus.

Le malheureux constable

Alors que les investigateurs quittent Limehouse, ils entendent le bruit d'une échauffourée au coin de la rue, suivi de l'appel caractéristique d'un sifflet de policier. Un *constable* est aux prises avec une jeune Chinoise qui se contorsionne à ses pieds en grognant sauvagement. Une foule de badauds orientaux regarde, crie et gesticule. Le bobby essaie de maîtriser la jeune femme puis titube en arrière comme un ivrogne. En voyant les investigateurs, il s'enfuit. Le Yekubien, à l'intérieur de la jeune Chinoise, a échangé son esprit avec celui de l'agent de police.

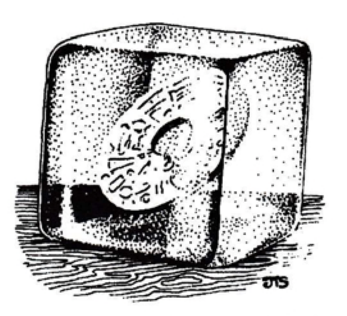
À l'étonnement de tous, la Chinoise se met à appeler à l'aide avec un fort accent cockney ! Elle prétend être le *constable* Bill Baker et accuse la femme - "J'veux dire, heu, moi, j'veux dire... Arrêtez-la !" - d'avoir volé son corps. Découvrir que l'esprit du bobby est maintenant dans le corps de la jeune femme implique une perte de Santé Mentale de 0/1D3 points. Un jet réussi de Psychologie permet de calmer suffisamment Baker pour qu'il puisse expliquer aux investigateurs qu'il avait repéré la Chinoise alors qu'elle surveillait l'entrepôt Dunnigan. Elle s'est enfuie en le voyant mais est tombée au sol prise de convulsions. C'est à ce moment-là que les investigateurs sont arrivés.

L'homme ne sait rien de plus. Il n'existe aucun espoir de lui rendre son corps : il est interné et devient rapidement fou. Dans le corps de l'agent Baker, le Yekubien surveille l'entrepôt et y retourne quand l'endroit est sûr pour reprendre le cube. Si les investigateurs l'ont trouvé et emporté, l'extraterrestre envoie bientôt les sectateurs du Si-Fan à leur poursuite.

Yekub et le cube de cristal

Si les investigateurs repartent de l'entrepôt Dunnigan avec le cube, ils peuvent envisager certaines recherches sur le sujet. Les références à Yekub obtenues lors de la séance et dans le journal de Bidwell constituent aussi un sujet probable de recherche. Mais il n'y a pas grand-chose à trouver. Les chances qu'un ouvrage donné du Mythe mentionne Yekub se limitent à son bonus en Mythe de Cthulhu. Et, même alors, il est juste dit qu'il s'agit d'une planète d'une galaxie lointaine, habitée par des entités vermiformes malveillantes.

Les informations sur le cube de cristal sont tout aussi rares. Les chances d'en trouver mention dans un ouvrage donné sont encore le bonus au Mythe de Cthulhu (éventuellement le Gardien peut décider que si un volume traite de la Grande Race de Yith, les chances sont triplées ou quadruplées). Cette citation est reproduite dans l'Aide de Jeu n° 2 (ci-dessous).



Le cube de cristal

Avec cette information, on peut deviner, grâce à un jet d'Idée réussi, que les incantations de Bidwell lors de la séance étaient destinées à activer l'artefact. Toute personne y ayant assisté peut se les remémorer grâce à un jet de INT x 2 dans l'espoir d'inverser le rituel. Malheureusement, le cube et le Yekubien doivent être dans la même pièce pour que cet "exorcisme" soit efficace.

"Certaines légendes rapportent que les êtres-cônes primordiaux avaient rencontré une race qui, comme eux-mêmes, était capable de se projeter psychiquement à travers le temps et l'espace ; que cette race utilisait d'étranges appareils hypnotiques, des cubes de cristal d'un âge incommensurable, pour traverser les gouffres de l'espace ; que cette race cherchait à conquérir tous les mondes qu'elle rencontrait ; que même les êtres-cônes craignaient ses incursions et qu'ils cachèrent donc l'appareil de cristal qu'ils avaient trouvé..."

Les yeux d'un étranger
Aide de jeu n° 2 — Extrait de l'ouvrage

Le Si-Fan

Juste avant la découverte de son repaire de l'entrepôt, le Yekubien avait repris contact avec l'organisation criminelle chinoise appelée Si-Fan. Pour démontrer ses pouvoirs mystiques,

il invoqua sa divinité, Juk-Shabb. Le Grand Ancien inspira aux criminels chinois une telle terreur religieuse qu'ils lui élevèrent immédiatement un temple et s'attachèrent à satisfaire tous ses caprices et ceux de son disciple. Le Yekubien se remit alors au projet entamé des années plus tôt dans le corps de Bidwell. Dans un bouge/fumerie de Limehouse, avec l'aide du Si-Fan, il commença à construire la machine extraterrestre qui permettrait à sa race d'envahir la Terre.

Le Yekubien perd inévitablement le contrôle de son hôte du moment. Un membre de l'organisation est immédiatement choisi pour être le nouveau possédé. Quand l'échange d'esprit est réalisé, le sectateur absorbe volontairement du poison dans son nouveau corps et le cadavre est jeté dans la Tamise. Le Yekubien passe l'essentiel de son temps dans la fumerie à construire sa machine, servi par les membres du Si-Fan. Ces derniers s'occupent, entre autres, de voler ou d'acheter les différents composants nécessaires à sa construction.

Si les investigateurs sont en possession du cube de cristal, le Yekubien envoie ses fidèles chinois à leur recherche. Une fois connut le domicile de chacun, ils déterminent lequel est le possesseur effectif de l'objet et se préparent à le récupérer (voir "L'embuscade" ci-après).

Même si les investigateurs n'ont pas l'artefact, ils sont l'objet d'une étroite surveillance du Si-Fan une fois établi qu'ils s'intéressent à l'affaire.

Le Si-Fan est une organisation fanatique de criminels orientaux, étrangleurs, égorgeurs et autres assassins, dirigée par un cerveau criminel sans âge, Fu Manchu. Même s'il n'a guère fait parler de lui jusqu'à présent, le Si-Fan est appelé à croître en pouvoir et réputation dans le futur. Pour le moment, les autorités n'ont entendu que des rumeurs et la plupart de ceux qui savent la vérité préféreraient mourir que parler contre l'organisation. Leur chef infâme, Fu Manchu, est actuellement en Orient.

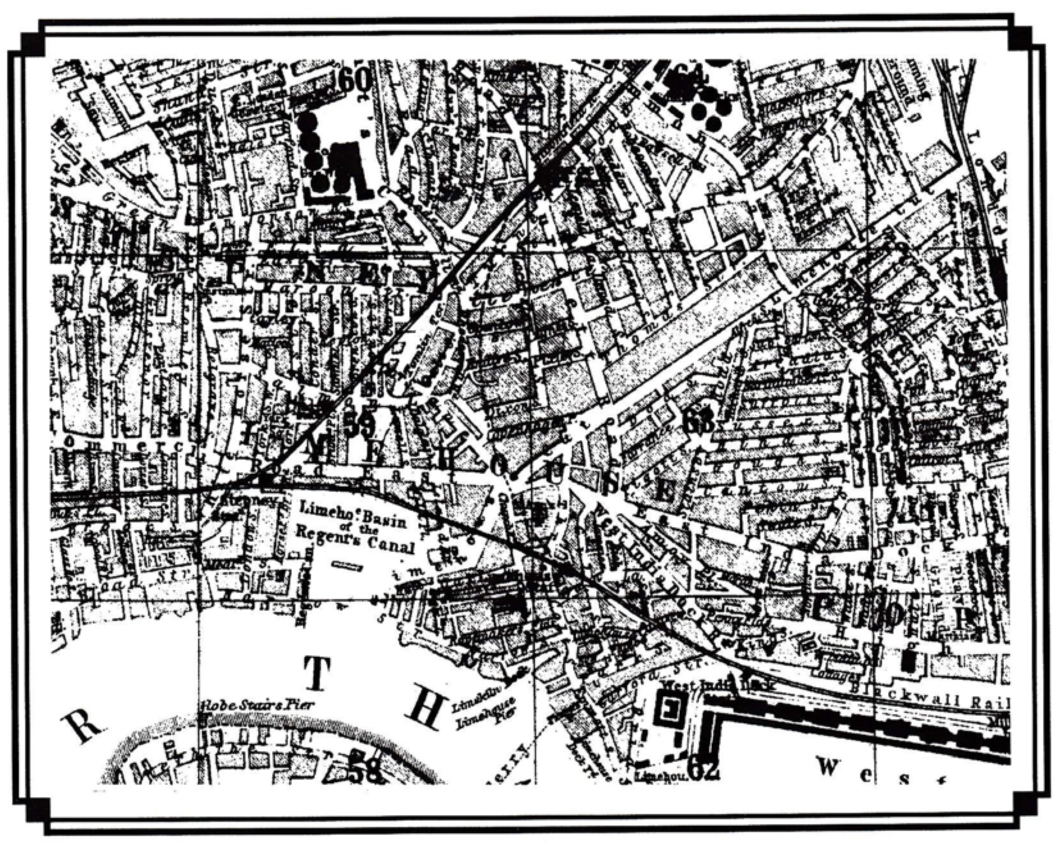
Découvrir le repaire du Yekubien, poser trop de questions sur le Si-Fan, fureter dans Chinatown, etc., amène probablement le Si-Fan à suivre les investigateurs dans les rues, les cambrioler, essayer de les assassiner, etc.

Le cadavre du constable Baker

Deux jours après le passage du Yekubien du corps de la Chinoise dans celui du *constable* Baker, le cadavre de ce dernier est découvert au cours d'une drague de la Tamise. L'enquête préliminaire révèle, quelques jours plus tard, qu'il est mort empoisonné. Étrangement, le poison semble avoir été du venin de cobra. Un jet de Droit réussi au quart indique que ce type de meurtre serait la signature d'une triade appelée le Si-Fan. Au cours du scénario, plusieurs autres cadavres seront retrouvés dans la Tamise, si le Gardien le désire. Ce seront tous des Chinois ayant succombé au même venin administré par le Si-Fan.

L'embuscade

Parallèlement à la découverte du cadavre du *constable* Baker, le Yekubien, ayant appris que les investigateurs détiennent le cube ou jugeant qu'ils sont devenus trop gênants pour toute autre raison, envoie un message à l'un d'eux. La nuit vient de tomber et un léger brouillard enveloppe la capitale.



Limehouse et ses environs

Le message, signé de l'inspecteur Cleveland, les convoque au Bassin Limehouse du Regent's Canal. Il indique qu'un autre corps y a été trouvé sur le quai Lynott.

Alors que les investigateurs se rendent au cœur de Limehouse, plusieurs membres du Si-Fan pénètrent dans leurs domiciles pour y chercher l'artefact (s'il est aux mains des personnages, sinon passez directement à la suite). À moins que le cube ne soit caché à l'extérieur de la maison, dans un coffre, dissimulé magiquement ou sur la personne des investigateurs, le Si-Fan le trouve et le vole. Sur un jet de Chance réussi, la famille de l'investigateur et les autres occupants de la maison sont sains et saufs. Dans le cas contraire, ils ont été kidnappés, assommés ou tués, au choix du Gardien.

Pendant ce temps les investigateurs foncent droit dans une embuscade. Le quai Lynott se révèle n'être qu'un assemblage branlant de planches de bois noyé dans le brouillard qui s'avance sur le bassin. Sur place, un jet d'Idée permet de remarquer qu'il n'y a pas trace d'activité policière.

C'est à ce moment-là que plusieurs silhouettes surgissent du brouillard derrière les investigateurs et s'interposent entre

eux et la berge. Il y en a trois pour chaque personnage impliqué dans l'aventure (même s'ils ne sont pas tous venus). Couteaux, épées, hachoirs, bâtons et autres tournoient, sifflent et s'entrechoquent alors que les tueurs du Si-Fan se rapprochent.

Tandis que ces derniers chargent avec des hurlements meurtriers, des coups de feu éclatent derrière eux. Une silhouette en costume marron, le visage à moitié caché par une écharpe, se tient là, un revolver dans chaque main. C'est le sergent Mulverhill, le conspirateur franc-maçon, qui intervient pour sauver les investigateurs dans l'espoir qu'ils le conduiront à la solution du meurtre Bidwell. Tous les tirs de revolver de Mulverhill se font à la moitié mais il devrait parvenir à abattre au moins deux ou trois attaquants.

Le reste de la vague Si-Fan charge ses cibles initiales et ne fait retraite qu'après la perte de 75 % de ses forces. Utilisez l'échantillonnage de tueurs fourni en fin de scénario. Pendant la bataille, un jet de Trouver Objet Caché réussi à la moitié permet de voir le tireur masqué s'enfuir dans le brouillard après avoir été blessé à la main par un lancer de couteau.

Les survivants se retrouvent bientôt en face de la police qui les emmène à Scotland Yard pour interrogatoire. L'inspecteur Cleveland leur reproche sévèrement leur intervention dans une enquête officielle. Plusieurs heures après, ils sont remis en liberté, une fois leur histoire racontée et leurs blessures pansées. Ce n'est qu'à ce moment qu'ils découvrent la mise à sac de leur maison et l'éventuel vol du cube.

Si l'artefact était ailleurs, le Gardien peut, soit envoyer une équipe du Si-Fan sur place, soit faire enlever un parent ou un serviteur d'un des investigateurs pour exiger le cube en rançon. Ces développements sont laissés à la discrétion du Gardien.

Le rêve

Une nuit ou deux après la bataille, chaque investigateur ayant pris part à la séance de spiritisme dirigée par Bidwell est visité par un rêve étrange.

Les dormeurs ne doivent pas réaliser qu'ils sont en train de rêver. Le songe se termine par leur mort et un réveil brutal ; c'est à ce stade qu'ils prennent conscience que ce n'était qu'un cauchemar. Au réveil, toutes les pertes en Points de Vie, de Magie, POU, etc., encourues dans le monde onirique sont annulées, mais pas celles de Santé Mentale.

Le rêve commence avec une visite nocturne de Godfrey Williamson ; il explique nerveusement que les Tarots annoncent un grand péril pour cette nuit. Les cartes parlaient, dit-il, de Bidwell et de la séance de spiritisme à laquelle ils ont participé. Il apparait sincèrement terrifié. Il faut aller immédiatement chez Bidwell, insiste-t-il. Un jet réussi de Psychologie montre qu'il dit la vérité : il a vu... quelque chose. Son attelage attend dehors et emmène les investigateurs chez Bidwell.

La maison se dresse, noire et menaçante, au milieu d'une nappe d'un brouillard humide et glacé. Les becs de gaz percent difficilement cette purée de pois et projettent partout des ombres inquiétantes. Pour entrer dans la maison, il faut réussir un jet de Serrurerie ou forcer une porte ou une fenêtre. À l'intérieur règnent froid et silence et rien ne semble avoir été touché. Williamson sort un jeu de Tarots et bat les cartes. Il en examine une prise au hasard en plissant les yeux : l'Ermite. "L'Ermite", murmure-t-il, en la montrant à ses compagnons. "Un reclus, un homme qui a renoncé au monde et à ce qu'il contenait. Une âme errante, perdue pour l'humanité." En gravissant l'escalier, les investigateurs aperçoivent de la lumière sous la porte de la bibliothèque. Alors qu'ils s'approchent, le battant s'ouvre, faisant apparaître, dans la brillante lumière des lampes à gaz, plusieurs personnes assises à l'intérieur, autour de la table. Tous les participants de la première séance sont réunis, à l'exception de Bidwell, installés aux places où ils se tenaient alors. Ils expliquent qu'ils ont été attirés ici par des rêves et des visions.

Une fois les nouveaux arrivants entrés dans la bibliothèque, la porte se referme sur eux. Toutes les issues sont solidement verrouillées, même celle qu'ils viennent de passer. Les lampes s'éteignent et les chandelles au centre de la table s'allument spontanément. La porte du cabinet privé s'ouvre et un personnage en tunique pénètre dans la bibliothèque.

"Bienvenue à tous. Je suis heureux que vous ayez pu venir" commence-t-il d'une voix familière. Il rejette son capuchon en arrière : c'est Bidwell.

"Il est des forces plus grandes que la vie et la mort," poursuit-il en riant, alors que ses hôtes n'en croient pas leurs yeux. Si quelqu'un l'attaque et lui inflige 10 points de dommages ou plus, son visage se brouille et cède la place à celui de Hanson Bartlet, d'où une perte de 0/1D2 points de Santé Mentale. À chaque fois qu'il subit 10 points de dommages ou plus, son apparence change — c'est d'abord celle de la femme chinoise, ensuite du *constable* Baker, puis d'une série d'orientaux — mais il ne meurt pas. Bidwell s'en prend violemment à quiconque se met à portée de ses poings. Il se rit des attaques et continue :

"Je vous ai tous fait venir ici pour que vous puissiez voir le fruit de vos efforts. La séance, voyez-vous, fut en fait un succès." Il sort le cube d'une de ses poches. La fumée des chandelles tourbillonne et s'épaissit pour former un nuage en forme d'entonnoir. Des éclairs bleus traversent le cristal extraterrestre et l'entonnoir de fumée se tord et vient s'appuyer contre un des murs de la bibliothèque, dans lequel il finit par s'enfoncer. Le tourbillon constitue maintenant un tunnel noir d'une longueur impossible, qui traverse le mur et plonge dans l'infini.

Bidwell s'approche de la plus grande ouverture de l'entonnoir, qui dépasse maintenant trois mètres de diamètre, et brandit le cube posé sur la paume de sa main. "Ceci", dit-il, "est la clé." Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de remarquer d'étranges formes qui arrivent par le tunnel noir en tourbillonnant. Elles se rapprochent et gagnent en taille jusqu'à devenir d'énormes créatures vermiformes.

"Permettez-moi de vous présenter vos nouveaux maîtres" ricane-t-il. Derrière lui, plusieurs choses-vers rampent hors du tunnel de fumée. L'une d'elles tient une sphère luisante qui semble être faite de métal ou d'énergie mais paraît consciente. La vue des vers conquérants coûte 0/1D4 points de Santé Mentale. Derrière les premières créatures, beaucoup d'autres s'avancent dans le portail-tunnel infernal.

Dès lors, les investigateurs peuvent agir comme ils l'entendent : fuir ou attaquer la horde. Dans le premier cas, les portes sont maintenant ouvertes. S'ils restent pour combattre, les caractéristiques de la horde d'invasion sont indiquées en fin de scénario. Une fois que le tunnel est ouvert et que les monstres se répandent au-dehors, 10 points de dommages ou plus infligés à "Bidwell" l'envoient au sol dans un hurlement. Son corps se déchire et de l'enveloppe de chair en convulsion surgit une des choses-vers, d'où une perte supplémentaire de 0/1D3 points de Santé Mentale.

Les fuyards découvrent qu'une armée de créatures vermiformes submerge les rues de Londres ; elles tuent sans effort tous ceux qu'elles rencontrent et détruisent les bâtiments avec d'étranges générateurs de rayons lumineux et sonores, un spectacle qui coûte 0/1D4 points de Santé Mentale. Les investigateurs sont rapidement massacrés par la horde extraterrestre.

Ceux qui "meurent" se réveillent. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître dans les choses-vers les habitants de la planète Yekub ; un second jet, d'identifier la chose-sphère luisante : Juk-Shabb, un Grand Ancien obscur et le dieu de Yekub. Une fois réunis, les investigateurs pourront vérifier que tous ceux qui ont assisté à la séance ont subi le même cauchemar, y compris les personnages non-joueurs.

Williamson, dernière apparition

Le matin qui suit le cauchemar, Godfrey Williamson frappe frénétiquement à la porte des investigateurs. Pâle et tremblant, il raconte le rêve de la nuit. Quand il apprend qu'ils ont fait le même songe, le choc est tel qu'il manque s'évanouir.

Après avoir accepté un verre de brandy, il en dit plus. Il a eu de nombreuses visions ces derniers temps, en particulier d'un grand dragon jaune crachant le feu dans un nuage de fumée impénétrable.

Et il y a aussi les hommes sans visage qui continuent de le regarder. L'un d'eux a du sang sur les mains, mais les autres se placent toujours de façon à le cacher. Si les investigateurs ont eu vent de la conspiration maçonnique destinée à dissimuler la folie de Bidwell et l'identité supposée de Jack l'Éventreur et en informent Williamson, il est encore plus effrayé. "L'influence des francs-maçons s'étend jusqu'au trône !" gémit-il. Il avale son brandy et se précipite vers la porte. S'ils lui apprennent qu'ils ont prouvé aux francs-maçons que Bidwell ne pouvait pas être l'Éventreur, il se calme et part avec eux.

Dans la rue, seul ou accompagné, le médium hèle un "cab". Le véhicule fonce sur Williamson qui ne semble pas s'en rendre compte. Ceux qui l'accompagnent remarquent la chose s'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché et sont alors en mesure d'intervenir. Ceux qui échouent sont renversés par le cab.

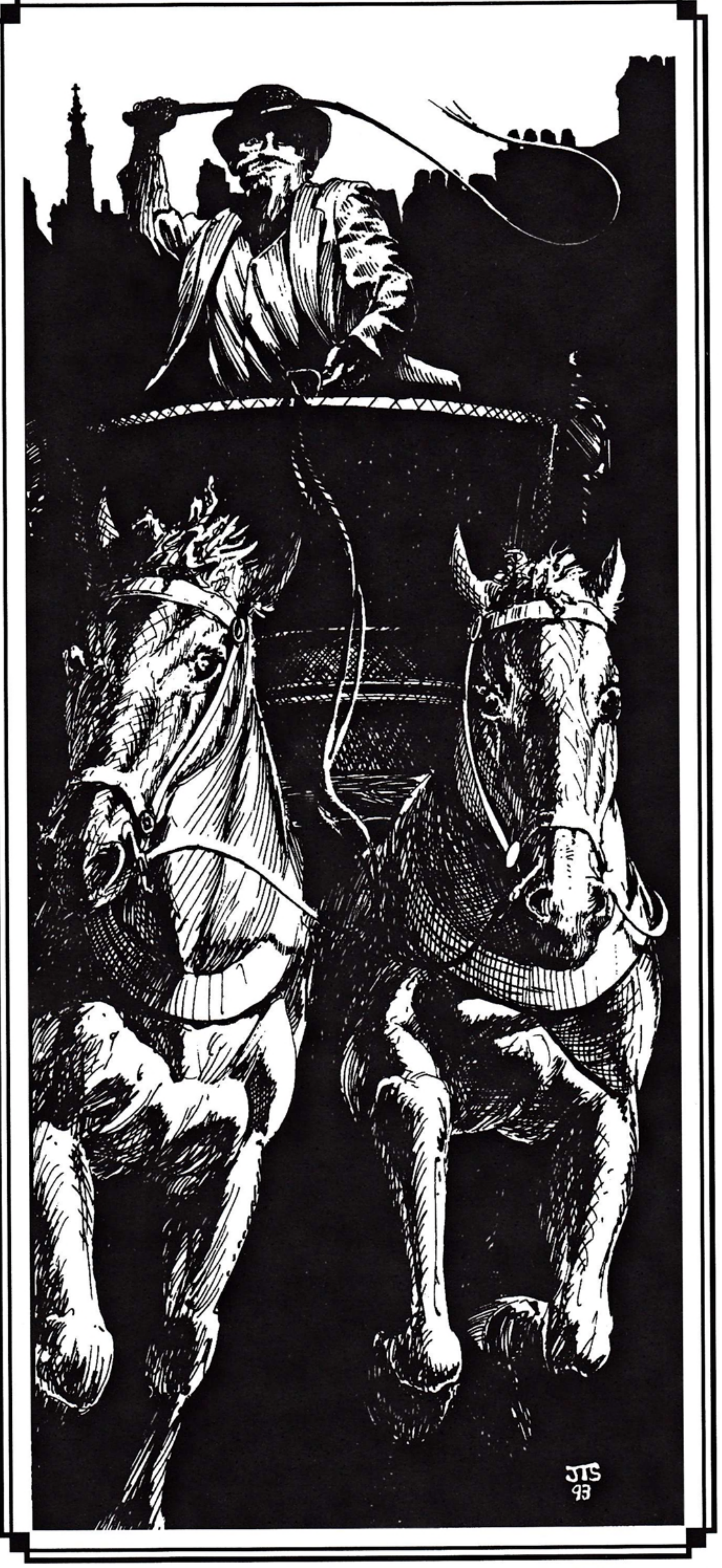
Les investigateurs attentifs peuvent :

- Sauter ou Esquiver pour sauver leur peau, au pourcentage normal ;
- Attraper l'inattentif Williamson et Esquiver, à la moitié du pourcentage ;
- ou Sauter sur le cab, à la moitié du pourcentage.

En cas d'échec, les investigateurs et Williamson, sont écrasés par la voiture et subissent 4D6 points de dommages.

L'attelage dépasse ses cibles dans un bruit de tonnerre et dévale la rue. Il est conduit par le sergent Mulverhill, le conspirateur franc-maçon. Un jet de Trouver Objet Caché permet de discerner la main gauche bandée du cocher, une conséquence de "L'embuscade".

Ensuite, soit les investigateurs appellent un cab pour poursuivre Mulverhill, soit ceux qui ont réussi à se hisser à bord attaquent directement le détective en dépit des cahots. Dans les deux cas, utilisez les règles de poursuite entre attelages qui suivent pour mettre en scène l'action.



Le cocher assassin

Règles de poursuite entre attelages

Les poursuites en attelage sont typiques de l'esprit aventureux de l'ère victorienne et peuvent éventuellement être incluses dans n'importe quel scénario de ce recueil.

Quand deux attelages ou plus sont engagés dans une course-poursuite, le cocher doté de la compétence Conduire un Attelage la plus élevée fait son jet le premier ; le cocher doté de la compétence immédiatement inférieure, en second ; etc.

Il existe quatre situations de base pour ces poursuites :

- Si tous les jets de Conduire un Attelage sont réussis, les attelages maintiennent leur distance.
- Si le cocher pourchassé rate son jet alors que le poursuivant réussit le sien, ce dernier rattrape ou même dépasse l'attelage qu'il pourchasse.
- Si le cocher pourchassé réussit son jet alors que le poursuivant rate le sien, le premier creuse l'écart.
- Si tous les jets sont ratés, les cochers maintiennent leur distance, à moins qu'un échec ou même plusieurs ne soient suffisamment graves pour justifier un tirage sur la Table des Accidents.

Les distances sont définies par rapport à la vision et au pourcentage d'attaque :

1) Bout portant (double de la compétence)
2) Chance de base
3) Portée étendue (moitié de la compétence)
4) En vue (quart de la compétence)
5) Hors de vue (attaque impossible)
6) Perdu (attaque impossible)

Le Gardien devrait garder traces de ces distances au cours du jeu - des pions ou des pièces serviront à représenter les véhicules - et interrompre la poursuite quand le véhicule poursuivi est Perdu.

À grande vitesse ou sur un terrain accidenté, le Gardien peut diminuer tous les pourcentages d'attaque de moitié afin de tenir compte de l'instabilité des conditions de tir.

Modificateurs au Jet de Conduire un Attelage

Tous ces modificateurs sont cumulatifs.

Accident de terrain, etc.	*Modificateur*
Chevaux effrayés	-10
Rochers/Branches	-10
Virage serré	-10
Hors-piste (Terrain accidenté)	-10
Forte pente	-10
Neige/Verglas	-5
Brouillard	-5
Forte pluie	-5
Nuit	-5
Vent violent	-5
Hors-piste (Terrain plat)	-5
Pente moyenne	-5
Boue/Sable	-5

Table des Accidents

Si un jet de Conduire un Attelage est raté de 25 % ou plus dans une situation de course-poursuite, jetez 1D6 et consultez la Table des Accidents.

1 Les chevaux s'emballent — un jet de Conduire un Attelage réussi à -15 % est nécessaire pour les maîtriser. Si ce second jet est aussi un échec, nouveau tirage sur cette table.

2 La voiture perd une roue — un jet de Conduire un Attelage à la moitié est nécessaire pour l'arrêter sans accident. En cas d'échec, elle verse : voir le n° 3 pour les conséquences.

3 La voiture verse — le cocher peut éviter d'être blessé en réussissant à Sauter. Tous les passagers, et le cocher s'il rate son jet de Sauter, subissent 1D6 points de dommages.

4 Un cheval se casse une patte — un jet réussi de Conduire un Attelage est nécessaire pour libérer l'animal de l'attelage. En cas d'échec, la voiture verse : voir n° 3.

5 Le cocher tombe de la voiture — deux options lui sont ouvertes : un jet réussi de Sauter pour atterrir sain et sauf ou un jet réussi d'Esquiver pour s'accrocher à la voiture. S'il parvient à s'accrocher, il doit encore réussir un jet de Grimper pour regagner son siège ou l'intérieur de la voiture. Un échec du jet de Sauter, Esquiver, Grimper signifie que le cocher est tombé à terre et subit 1D6 points de dommages. Sans cocher, les chevaux s'emballent : voir n° 1 pour les conséquences.

6 La voiture s'écrase sur un obstacle — un jet de Chance doit être réussi par le cocher et les passagers pour en réchapper sains et saufs. En cas d'échec, 1D6 points de dommages sont infligés.

Actions Spéciales

- Blessure subie à l'extérieur du véhicule, y compris pour le cocher : nécessite un jet de FOR, CON, DEX (le plus favorable) x 5 %. En cas d'échec, le blessé tombe de la voiture. Un jet de Sauter est alors nécessaire pour éviter les 1D6 points de dommages de la chute.
- Conduire et attaquer en même temps : seules les armes à une main peuvent être utilisées : armes de poing, épées, couteaux, fouets, etc. Si le cocher conduit au ralenti, le jet de Conduire se fait aux 3/4 et celui d'attaque à la moitié. Si le cocher conduit à grande vitesse, le jet de Conduire se fait à la moitié et celui d'attaque au quart.
- Sauter au sol d'une voiture en mouvement : un jet réussi de Sauter est nécessaire. Si la voiture est lancée à grande vitesse, le pourcentage peut être réduit de moitié. Les dommages typiques pour une chute d'une voiture lancée sont de 1D6 points.
- Sauter d'une voiture en mouvement à une autre : cette cascade audacieuse demande un jet de Sauter à la moitié. En cas d'échec, un jet de Chance est exigé : un succès indique une chute au sol et 1D6 points de dommages ; en cas d'échec l'investigateur malchanceux est écrasé par l'autre véhicule ou piétiné par les chevaux et subit 4D6 points de dommages.
- Sauter d'une voiture en mouvement sur un cheval : cette cascade encore plus audacieuse demande un jet de Sauter au quart. En cas d'échec, un jet de Chance est exigé : un succès indique une chute au sol et 1D6 points de dommages ; en cas d'échec l'investigateur malchanceux est piétiné par les chevaux et subit 4D6 points de dommages. Une fois sur l'animal, l'investigateur doit immédiatement réussir un jet de Monter à Cheval ou être désarçonné et subir 1D6 points de dommages.
- Se déplacer/Escalader le long des parois d'une voiture en mouvement : nécessite un jet de Grimper. En cas d'échec : chute et 1D6 points de dommages.
- Voiture sans conducteur : implique un tirage sur la Table des Accidents. Avec un résultat de 1, les chevaux continuent sur leur lancée. Dans ce cas, refaites un tirage tous les rounds jusqu'à obtenir un autre résultat que 1. Les chevaux s'arrêtent d'eux-mêmes dans le round qui suit un résultat différent de 1.

Mulverhill attaque avec, successivement, son fouet, sa canne-épée et son revolver. S'il meurt ou s'il est capturé, Scotland Yard apprend avec consternation que l'un des siens était un assassin ; s'il s'échappe sans être démasqué, il participe à la descente de police dans la planque du Si-Fan.

Williamson, s'il en réchappe, part immédiatement en vacances en Australie, pays qu'il juge beaucoup moins intéressant que Londres.

À la poursuite du Yekubien

Les investigateurs ont différents moyens de retrouver le Yekubien. Leurs contacts des rues ou des bas-fonds peuvent leur signaler la fumerie. S'ils sont en bons termes avec la police, l'inspecteur Cleveland leur demande d'assister à la descente de police qu'il va y organiser. Ils peuvent aussi suivre un des membres du Si-Fan jusqu'à son quartier général. La piste des cadavres empoisonnés les y conduira également. S'ils ont conclu une alliance avec les francs-maçons, ceux-ci peuvent avoir entendu parler de la fumerie et leur transmettre le tuyau.

La piste la plus évidente repose sur la dernière vision de Godfrey Williamson, le dragon jaune fumant. Si les investigateurs ne songent pas immédiatement à Limehouse (Chinatown et dragons étant presque synonymes), un jet d'Idée remet en mémoire un restaurant ou autre à l'enseigne du dragon jaune.

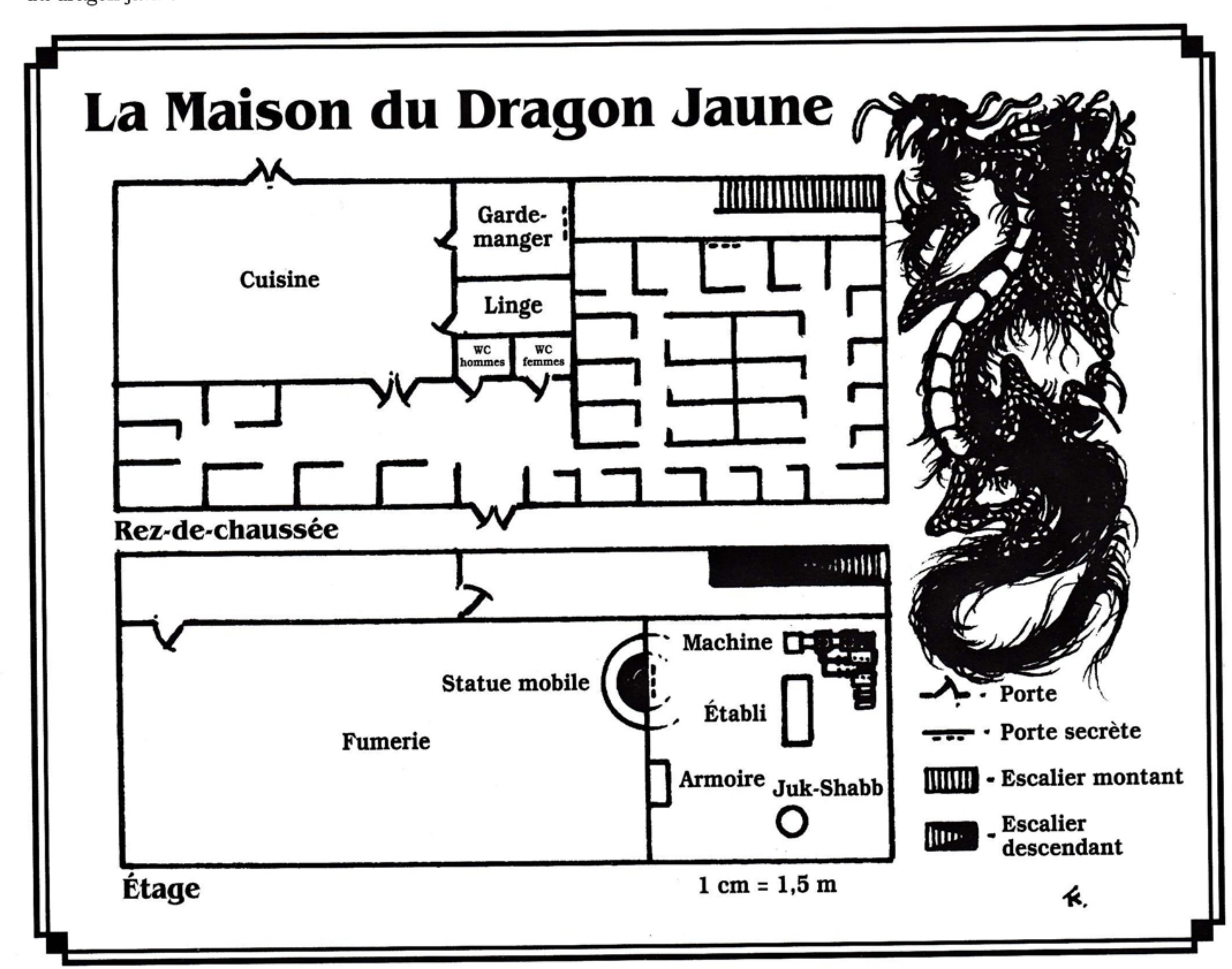
L'antre du ver conquérant

Une fois dans Limehouse, un jet de Chance à la moitié et 2D3 heures de recherches permettent de trouver, peut-être après une ou deux rencontres furtives avec les espions du Si-Fan, un restaurant chinois noir et crasseux de Gough Street, La Maison du Dragon Jaune.

Le propriétaire, Lee Ho Fook, est un frêle Chinois proche de la soixantaine, mais toujours très actif. Il porte de fines moustaches grisonnantes et s'habille de tuniques noires brodées de dragons jaunes et rouges. Il a toujours un couteau sur lui, et un revolver quand il s'attend à des problèmes. Sa voix est douce et ses manières onctueuses ; il se montre toujours très respectueux envers les Occidentaux.

Lee Ho Fook est le chef londonien du Si-Fan et ne prend ses ordres que de l'infâme Fu Manchu. Il n'apprécie guère l'usurpation de son autorité par le Yekubien, mais il a l'intention d'utiliser les pouvoirs de l'extraterrestre et de le tuer ensuite. Cela peut jouer sur ses rapports avec les investigateurs : il cherchera éventuellement leur alliance s'il apparaît qu'ils sont en mesure d'abattre le Yekubien.

Le restaurant et la fumerie accueillent aussi bien les Asiatiques que les Occidentaux. La salle à manger de la Maison du Dragon Jaune est constituée d'une série de compartiments séparés par de hautes parois et des rideaux ; l'accès à la fumerie se fait par un de ces compartiments, près du mur du fond. C'est là que l'on conduit les clients amateurs d'opium. Une fois à l'intérieur, le serveur ferme le rideau et ouvre la



Les Sept Livres Cryptiques de Hsan

Cet obscur travail du philosophe chinois Hsan aborde différents sujets allant de la bonne méthode à adopter vis-à-vis d'un sorcier mort aux différentes formes de Nyarlathotep et aux innombrables royaumes du rêve ; en chinois ; perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +8 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3. Sortilèges : Contacter Lloigor (la divinité, pas la race), Contacter Nyarlathotep, Contacter Zhar, Flétrissement et Portail Onirique.

Mes très loyaux serviteurs, je confie à votre garde cette fiole et ces rouleaux. Gardez-les cachés jusqu'à mon retour en Angleterre et remettez-les moi alors en main propre. Protégez-les à tout prix ; un échec signifierait pour vous les souffrances de mille morts lentes.

— Votre Maître, Dr. Fu Manchu

Les yeux d'un étranger
Aide de Jeu n° 3 — Lettre de Fu Manchu

porte secrète dans le mur. Guang Lun, une montagne de muscles tatouée aux longs cheveux nattés, garde le bas de l'escalier qui mène à la fumerie. Il débarrasse les clients de leurs armes et expulse les gens suspects. Il n'hésite pas à tuer ceux qui posent problème. Au bout de l'escalier, une lourde porte est solidement verrouillée. Lorsque quelqu'un frappe, un étroit judas coulisse et laisse voir deux yeux bridés inquisiteurs. L'homme derrière la porte demande un shilling par consommateur. Si l'argent est transmis par le judas et que tout semble en ordre, il déverrouille et ouvre le battant. Au-delà, un couloir se termine par une autre lourde porte dotée d'un judas. Les deux portes, en bois renforcé de barres d'acier, représentent une FOR de 40 quand il s'agit de les défoncer. La seconde ouvre sur une vaste pièce remplie de recoins sombres, de larges coussins et d'une épaisse fumée. Au centre de la pièce, on trouve de l'opium et des pipes sur une table.

De nombreux hommes, tant asiatiques qu'occidentaux, sont étendus sur les coussins ou dans des niches et fument l'opium dans de longues pipes ; les investigateurs peuvent éventuellement reconnaître des visages familiers parmi les clients. La plupart sont totalement indifférents à ce qui les entoure et certains sont même endormis. Les plus lucides lèvent un œil pour examiner les nouveaux arrivants mais personne ne s'occupe vraiment d'eux à moins qu'ils ne se montrent violents : la plus grande partie des clients sont bien trop intoxiqués pour représenter un danger potentiel.

Une grande statue dorée de Bouddha orne un des murs. Les investigateurs qui restent suffisamment longtemps dans la fumerie la voient pivoter pour laisser passer deux tueurs du Si-Fan par une porte secrète, puis reprendre ensuite sa place. Pour trouver le mécanisme déclencheur qui provoque le déplacement de la statue et l'ouverture de la porte secrète, il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché à la moitié ou un jet de Mécanique.

Derrière le Bouddha se trouve la pièce où le Yekubien a monté son atelier, l'ancien bureau de Lee Ho Fook. Un étrange appareillage, un ensemble d'engrenages, de fils, de manivelles et d'antennes hémisphériques, occupe la majeure partie d'un des murs. Au cœur de l'enchevêtrement mécanique, on distingue le cube cristallin (à moins qu'il ne soit aux mains des investigateurs). D'étranges bourdonnements et crépitements émanent de l'appareil qui semble tirer sa puissance de la vapeur et de l'électricité : les engrenages tournent, les fils vibrent et les antennes tournoient suivant différents angles. Un jet réussi de Physique, ou des jets réussis en Électricité et Mécanique, suggère qu'il s'agit d'une sorte de récepteur ou d'émetteur, le même appareil que celui décrit par les diagrammes de l'entrepôt.

Un long établi est encombré d'outils et de divers éléments et pièces de machinerie. Un diagramme de la machine placé à proximité est presque identique à celui trouvé dans l'entrepôt. Un jet de Trouver Objet Caché permet de repérer des nombres griffonnés dans la marge. Un jet de Connaissance indique qu'il s'agit de coordonnées astronomiques ; un jet de Mythe de Cthulhu réussi à la moitié laisse deviner qu'il s'agit sans doute de celles de la planète Yekub.

Une armoire en teck richement décorée est adossée à un mur. Elle mesure près de 1,80 m de haut et ses portes s'ornent de dragons de nacre et d'or martelé. Elle est verrouillée et oppose une FOR de 13 à l'ouverture. Elle est aussi enduite d'un poison de contact de TOX 20 : quiconque la touche à

JUK-SHABB, Grand Ancien

"Au sommet, se tenait un cône violet, à la pointe duquel s'élevait un brouillard de fumée bleue qui rejoignait une sphère immobile dans l'air, une sphère qui luisait comme de l'ivoire translucide." — H.P. Lovecraft, A. Merritt, Robert E. Howard, C.L. Moore et Frank Belknap Long, "The Challenge from Beyond."

■ Grand Ancien obscur et bizarre, Juk-Shabb est adoré par les créatures vermiformes de la planète Yekub. Il apparaît comme une sphère consciente de métal ou d'énergie qui communique avec ses adorateurs par télépathie et en changeant de couleur. Juk-Shabb est incapable d'attaquer physiquement et compte parmi les Grands Anciens les moins malveillants. Par contre, ses pouvoirs mentaux sont énormes et il peut utiliser tous les sorts que vous jugerez bon. Une des attaques mentales de ce Grand Ancien est une puissante foudre psychique : s'il réussit à battre les Points de Magie de la cible avec les siens, la victime perd 2D10 points de Santé Mentale et tombe dans une stupeur qui peut durer 1D100 heures ; chaque utilisation de ce pouvoir lui coûte 1D6 Points de Magie. Le Grand Ancien dispose sans doute d'autres capacités mentales uniques.

Juk-Shabb peut permettre à certains favoris de puiser dans son énorme pouvoir et d'accéder ainsi à son INT, à son POU et à ses sorts, mais pas à ses attaques mentales spéciales.

JUK-SHABB, dieu de Yekub

FOR/	CON/	TAI 20	INT 30	POU 50
DEX/	Déplacement 0		PV 100	

Bonus aux dommages : /
Armes : Foudre Psychique — Points de Magie contre Points de Magie, dommages 2D10 points de Santé Mentale et stupeur pendant 1D100 heures.
Armure : Aucune mais Juk-Shabb est immunisé contre les attaques physiques normales. Seules les armes magiques ou enchantées lui infligent des dommages.
Sortilèges : Tous ceux que vous souhaitez.
Perte de Santé Mentale : Voir Juk-Shabb fait perdre 0/1D4 points de Santé Mentale.

mains nues en subit les effets. Dans les 1D6 minutes qui suivent, le cœur de la victime se met à battre follement et sa respiration devient difficile : si l'investigateur résiste au poison, il tombe simplement inconscient pour 2D10 heures. Dans le cas contraire, il meurt en 1D6 rounds à moins qu'un de ses compagnons ne réussisse deux jets de Médecine successifs : un pour identifier le poison et l'autre pour le traiter.

Le meuble contient 1D4+1 fioles de venin de cobra marquées du symbole chinois de cet animal. Le venin de cobra a une TOX de 16 et provoque des convulsions et un arrêt de la respiration dans les 15 à 60 minutes. On y trouve aussi une boîte à secrets chinoise richement décorée et un jeu de rouleaux de parchemins accompagnés d'une lettre en chinois. Un jet réussi d'INT x 1 permet de trouver le système d'ouverture de la boîte ; chaque investigateur n'a droit qu'à un seul jet. En son centre une minuscule fiole renferme un liquide, l'Élixir Viti, qui interrompt le vieillissement de celui qui le boit, une consommation régulière pouvant apporter l'immortalité. La fiole peut stopper le vieillissement pendant 1D10 années.

Les rouleaux sont les Sept Livres Cryptiques de Hsan.

La lettre est du Dr. Fu Manchu. Un jet réussi de Chinois permet de la lire. Voir l'Aide de Jeu n° 3 (page précédente).

Un coin de la pièce a été transformé en lieu de culte. Des cierges y sont allumés et la fumée de l'encens embaume l'air. Sur un piédestal au milieu des bougies et de la fumée, se tient une sphère étrangement luisante. Chaque personne qui la regarde sent que quelque chose ou quelqu'un lit ses pensées. Cette intrusion semble provenir de la sphère. L'entité, le Grand Ancien Juk-Shabb, étudie l'esprit des intrus pour connaître les raisons de leur venue. Le Grand Ancien ne fait rien d'autre, à moins que les investigateurs n'essaient de communiquer avec lui ou d'attaquer le Yekubien, la machine ou lui-même. S'ils tentent de communiquer avec Juk-Shabb, l'entité extraterrestre leur répond par télépathie. S'ils se montrent menaçants ou même pensent à l'attaquer, il en frappe un ou plusieurs de sa foudre psychique.

Le Yekubien se tient dans son repaire 90 % du temps ; 1D6 tueurs du Si-Fan sont aussi présents 50 % du temps. S'il est seul, le Yekubien essaie de faire croire aux investigateurs qu'un autre est possédé par l'esprit extraterrestre. En cas d'échec, il cherche à s'enfuir en emportant le cube. Si la violence éclate, Juk-Shabb attaque indifféremment tous les esprits humains qu'il sent dans la pièce, sectateurs du Si-Fan ou investigateurs. Le Gardien peut demander des jets de Chance pour déterminer si le Grand Ancien attaque un investigateur donné ou quelqu'un d'autre.

L'ouverture du passage

Cette scène n'est qu'une des différentes fins possibles pour ce scénario. Elle peut intervenir dès la première visite des investigateurs au repaire du Si-Fan, ou lors d'une visite ultérieure, qui pourrait coïncider avec une descente de Scotland Yard.

Quand les personnages arrivent, le Yekubien se prépare à activer son étrange transmetteur ; 3D6 membres du Si-Fan sont agenouillés devant la machine dont toutes les antennes sont maintenant tournées vers le même point du mur. Si les investigateurs ou leurs alliés ont été capturés par les tueurs, ils sont ligotés au milieu des sectateurs, destinés comme ces derniers à devenir les hôtes des Yekubiens que la machine va invoquer. Juk-Shabb flotte derrière eux. Le membre du Si-Fan possédé par l'extraterrestre se tient près de l'installation.

Alors que la machine bourdonnante et fumante tremble et s'ébranle, le mur visé commence à trembloter et un tunnel brumeux y prend forme, assez semblable à celui du rêve d'apocalypse ; cette apparition coûte 0/1D3 points de Santé Mentale aux témoins. Dans la pièce, l'attention de tous, Yekubien compris, se concentre sur le portail en formation. Cela peut permettre à des investigateurs d'y pénétrer sans être vus en Se Cachant, à des prisonniers de se dégager de leurs liens moyennant des jets de DEX x 1 ou autres actions de ce genre.

Le Yekubien se tient près du mur, dans la zone tremblotante, et l'on voit l'entité apparaître comme une ombre translucide en surimpression sur le corps de son hôte humain : une sorte de limace aveugle approchant les 3 m de long. Voir cette ombre coûte 0/1D4 points de Santé Mentale. Pire encore, au fond du tunnel, des apparitions vaguement vermiformes rampent vers ce monde. Un jet de Mythe de Cthulhu avertit que ces images troubles sont les manifestations visibles des esprits des Yekubiens qui arrivent, d'où une perte de Santé Mentale supplémentaire de 1/1D8 points.

Tuer le corps-hôte à ce moment-là projette le Yekubien dans un des sectateurs agenouillés où il appelle immédiatement Juk-Shabb à l'aide. Si on inflige suffisamment de dommages au dieu-sphère pour le renvoyer sur Yekub, le Yekubien est lui aussi chassé, mais c'est peu probable.

Les investigateurs qui ont compris que les litanies de John Bidwell lors de la séance de spiritisme constituaient un rituel d'activation peuvent maintenant essayer le rituel inverse, s'ils y pensent. Chaque Point de Magie investi donne +5 % (cumulatifs) de chances de réussite. En cas de succès, le Yekubien, Juk-Shabb et les envahisseurs en approche sont tous rejetés sur Yekub.

Détruire la machine représente le moyen le plus simple de mettre fin à l'invasion psychique qui s'annonce. Chaque point de dommage infligé à l'appareil ajoute +1 % (cumulatif) aux chances de le détruire, ce qui inversera ses effets : les envahisseurs, Juk-Shabb et le Yekubien incarné seront tous aspirés vers leur lointain monde d'origine lorsque la machine explosera. Le cube disparaîtra dans le même temps.

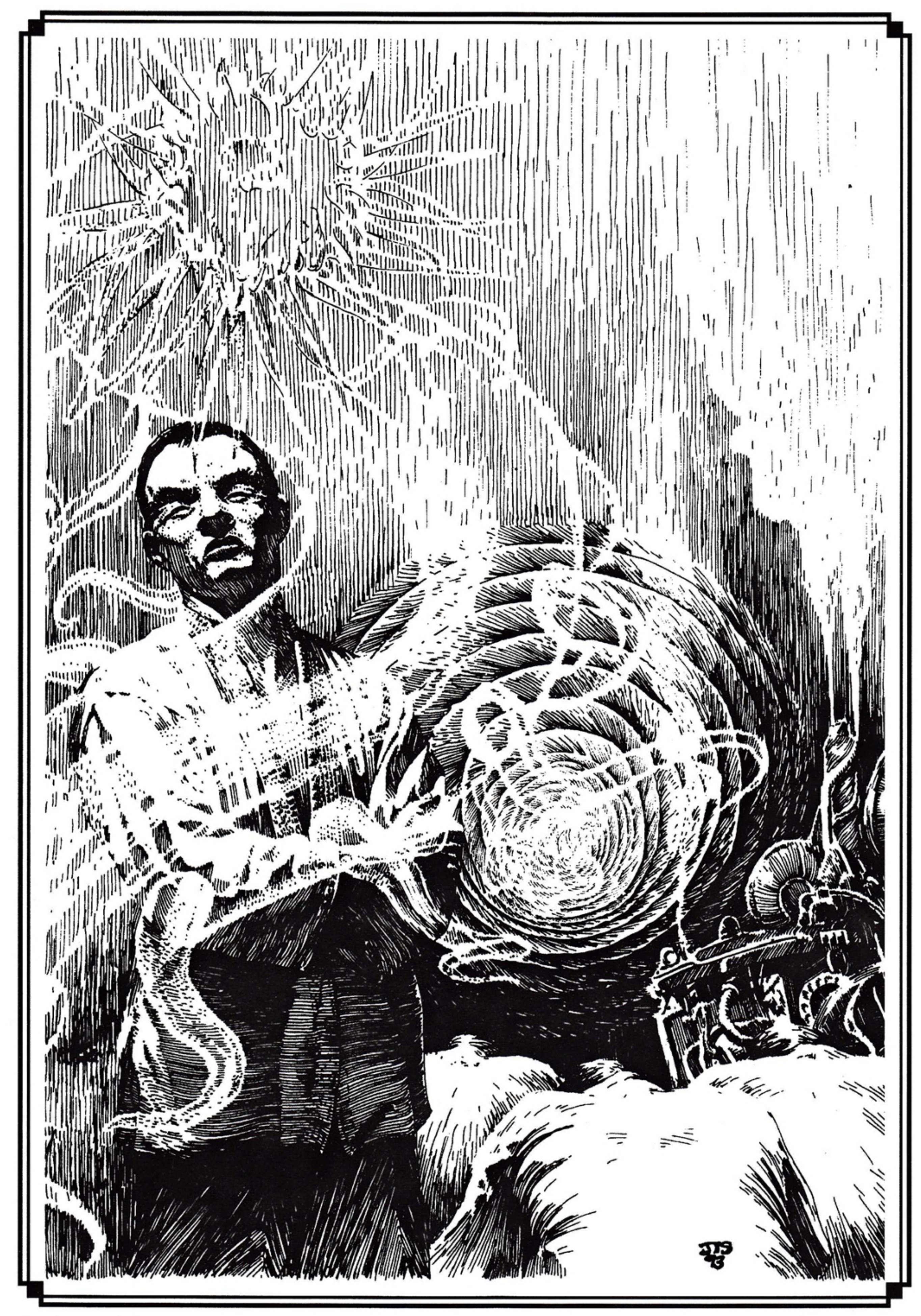
Il est plus probable de voir l'enfer se déchaîner quand les investigateurs interviennent pour stopper l'invasion. Les sectateurs du Si-Fan chargent les intrus en brandissant couteaux, bâtons, hachoirs et autres. Ils combattent jusqu'à la mort à moins que la machine ne soit détruite, auquel cas ils s'enfuient dès que certains d'entre eux succombent, sous le nombre ou les armes à feu.

Si Scotland Yard opère une descente (ou s'il semble que les investigateurs ont sérieusement besoin d'aide), plusieurs bobbies et quelques détectives en civil surgissent armés, respectivement, de matraques et de revolvers. Ils se débarrassent rapidement des tueurs du Si-Fan, même si quelques-uns arrivent à s'enfuir.

Une fois la victoire acquise, par les investigateurs, certainement, les autorités cherchent à comprendre le fin mot de l'histoire. L'inspecteur Cleveland et le sergent Craig sont sur place pour interroger tout le monde. Si le sergent Mulverhill, le conspirateur maçon, n'a toujours pas été découvert, un personnage qui réussit un jet de Trouver Objet Caché remarque

Le Yekubien et son hôte

Le Yekubien ne sait pas encore bien utiliser une enveloppe humaine. La DEX de son hôte est donc réduite de moitié et toutes ses attaques se font au pourcentage de base. De plus, dans les situations critiques, attaque, fuite, etc., il y a 20 % de chances que le Yekubien perde le contrôle de son corps qui s'effondre alors au sol, pris de convulsions. Dans ce cas, il essaie de s'emparer de celui d'une personne présente. Si l'hôte est tué, l'extraterrestre peut immédiatement tenter d'échanger son esprit avec celui d'un humain se trouvant à proximité mais, en cas d'échec, il est définitivement pris au piège du corps mort et inutile.



Dans le repaire du Si-Fan

qu'un détective a une main bandée, comme l'homme du quai Lynott et celui qui a voulu écraser Godfrey Williamson. Dénoncé, Mulverhill nie les allégations des investigateurs mais des jets de Psychologie (faites aussi les tirages pour Cleveland et Craig) trahissent sa culpabilité. Ses compagnons du Yard le capturent et il sera jugé, mais n'avouera jamais ses mobiles, peut-être encore mystérieux pour les investigateurs.

Autres possibilités

Si les investigateurs retrouvent le Yekubien, d'autres possibilités leur sont ouvertes. Si le corps-hôte reçoit une injection de morphine ou d'une autre drogue, l'esprit du Yekubien en est prisonnier pour 1D4 heures. De plus, son esprit peut y être détenu indéfiniment à condition que l'injection soit régulièrement renouvelée. Il est également possible d'utiliser le sortilège Emprisonner un Esprit ou le cube et le rituel inverse de celui d'activation (comme décrit précédemment).

Si les investigateurs retrouvent le Yekubien avant qu'il n'ait décidé de mettre sa machine en route, ils peuvent tenter de retourner l'engin contre son créateur. Cela demande un jet de Mécanique réussi à la moitié en combinaison avec un succès simple en Électricité. L'esprit du Yekubien est renvoyé sur Yekub et celui de John Bidwell réintègre la place laissée libre dans le corps du sectateur du Si-Fan. En prenant conscience de sa nouvelle apparence, "socialement inacceptable", Bidwell devient fou furieux et s'enfuit, frappant tous ceux qui se mettent à portée. À moins qu'il ne soit capturé, il se jette dans la Tamise et s'y noie. (Le rituel inversé peut avoir les mêmes effets, au choix du Gardien.)

Récompenses et pénalités

Si les investigateurs retrouvent le Yekubien et le renvoient dans son monde, chacun récupère 2D8 points de Santé Mentale à l'idée d'avoir repoussé une invasion extraterrestre. S'il n'est pas arrêté, il finit par utiliser sa machine étrange pour appeler de plus en plus d'esprits yekubiens sur la Terre et lancer une conquête mentale totale, ce qui fera perdre 1D20 points de Santé Mentale aux investigateurs. Le Gardien peut, bien sûr, décider alors que la machine ne fonctionne pas pour ne pas avoir à tenir compte des conséquences d'une invasion extraterrestre ; ou que cette invasion se traduit seulement par un accroissement mondial de la violence, guerres mondiales, tueurs en série, viols d'enfants, etc. ; ou que les Yekubiens n'apprécient pas la Terre et la quittent de leur propre chef.

Les investigateurs qui ont coopéré avec la police pendant cette aventure gagnent +1D6 % en Crédit. Ceux qui l'ont gênée, ont commis des délits ou se sont rendus coupables de recel de pièces à conviction subissent une pénalité d'au moins -1D6 % à -1D8 % dans cette compétence. D'éventuels procès ou inculpations terniront plus gravement encore les réputations et aggraveront donc les pénalités.

Si les investigateurs découvrent la conspiration maçonnique et la désamorcent en établissant que Bidwell ne pouvait être l'Éventreur, ils gagneront +1D4 % en Crédit grâce à la subtile influence des francs-maçons. Ceux qui interfèrent trop gravement dans les affaires de la confrérie (qui dénoncent publiquement Mulverhill ou la conspiration du silence) peuvent perdre jusqu'à -1D6 % en Crédit du fait du secret blackboulage orchestré à leur encontre.

Les investigateurs doivent régler le problème du cube qui pourrait encore servir à une invasion yekubienne. L'enterrer, le jeter dans des eaux profondes ou l'enfermer à l'abri des regards indiscrets semble plus prudent. Quoi qu'il arrive, l'objet réapparaîtra dans le nord du Canada en 1935.

JOHN BIDWELL, un homme obsédé, 53 ans

FOR 11	CON 9	TAI 11	INT 16	POU 14
DEX 13	APP 12	ÉDU 22	SAN 0	PV 10

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Revolver cal. 32 30 %, 1D8 ; Canne-Épée 60 %, 1D6 + bd.

Compétences : Anglais 99 %, Archéologie 20 %, Astronomie 35 %, Bibliothèque 35 %, Chinois 10 %, Civilisation Yekubienne 60 %, Conduire Attelage 25 %, Crédit 65 %, Droit 25 %, Écouter 30 %, Français 25 %, Histoire 35 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Occultisme 50 %, Persuasion 65 %, Premiers Soins 35 %, Psychologie 75 %, Trouver Objet Caché 35 %.

INSPECTEUR MARTIN CLEVELAND, Scotland Yard, 49 ans

FOR 12	CON 10	TAI 16	INT 16	POU 14
DEX 10	APP 11	ÉDU 15	SAN 62	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Revolver cal. 38 55 %, 1D10 ; Matraque 45 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd.

Compétences : Anglais 80 %, Baratin 35 %, Comptabilité 30 %, Crédit 35 %, Droit 85 %, Esquiver 25 %, Écouter 50 %, Français 40 %, Persuasion 65 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 60 %, Trouver Objet Caché 65 %.

SERGENT DÉTECTIVE JOHN CRAIG, Scotland Yard, 38 ans

FOR 12	CON 13	TAI 13	INT 14	POU 13
DEX 15	APP 15	ÉDU 15	SAN 66	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Revolver cal. 45 40 %, 1D10 ; Matraque 55 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 50 %, dommages spéciaux.

Compétences : Anglais 75 %, Baratin 50 %, Conduire Attelage 55 %, Crédit 25 %, Discrétion 45 %, Droit 65 %, Esquiver 45 %, Écouter 35 %, Polonais 20 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 35 %, Sauter 45 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 45 %.

SERGENT DÉTECTIVE JAMES MULVERHILL, Scotland Yard, conspirateur maçonnique, 39 ans

FOR 13	CON 13	TAI 15	INT 13	POU 12
DEX 12	APP 10	ÉDU 12	SAN 40	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Revolver Webley .455 65 %, 1D10+2 ; Canne Épée 60 %, 1D6 + bd ; Gros Couteau 35 %, 1D6 + bd ; Matraque 55 %, 1D6 + bd ; Fouet 25 %, 1D3 ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd.

Compétences : Anglais 60 %, Baratin 60 %, Conduire Attelage 50 %, Crédit 30 %, Discrétion 30 %, Droit 55 %, Esquiver 45 %, Écouter 35 %, Lancer 45 %, Psychologie 25 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 40 %, Utiliser ses Relations Maçonniques 60 %.



Yekub, habitants de, Race Inférieure Indépendante

"C'était un gigantesque ver, ou mille-pattes, gris pâle, large comme un homme et deux fois plus long, doté d'une tête en forme de disque apparemment dépourvue d'yeux mais couronnée d'une nuée de pseudopodes entourant un orifice central purpurin. Il glissait sur ses pattes arrière, son avant dressé verticalement, et se servait de ses pattes antérieures, de deux paires d'entre elles tout au moins, comme de bras. Toute sa colonne vertébrale était surmontée d'une curieuse crête pourpre et une queue en éventail taillée dans une sorte de membrane grisâtre terminait son corps grotesque. Il y avait un anneau d'épines souples rouges autour de son cou et les torsions de celles-ci généraient des claquements et des résonances selon des rythmes distincts et délibérés." — H.P. Lovecraft, A. Merritt, Robert E. Howard, C.L. Moore et Frank Belknap Long, "The Challenge from Beyond."

■ Les êtres vermiformes de la planète Yekub appartiennent à une race d'envahisseurs interstellaires capables d'échanger leur esprit avec celui d'autres créatures, d'une manière assez semblable à celle pratiquée par la Grande Race de Yith. Comme la Grande Race, les Yekubiens utilisent pour ce faire une technologie extraterrestre avancée.

Les habitants de Yekub ont développé d'étranges cubes cristallins qui servent à ces échanges d'esprits. Ces cubes, d'environ dix centimètres d'arête, sont faits d'un cristal transparent et renferment dans leur masse un curieux disque parcouru d'inscriptions cunéiformes. Ils sont éjectés dans l'espace et finissent par être attirés par une planète et tomber à sa surface. Lorsqu'une créature intelligente regarde dans un cube, son esprit est capturé par l'artefact et transmis par une machine sur Yekub. Là, il est interrogé par une des créatures vermiformes qui change ensuite de corps en envoyant son esprit dans celui laissé vacant par le prisonnier afin de pouvoir explorer le nouveau monde. Les Yekubiens ont ainsi envahi bien des mondes et détruit toute la vie intelligente qu'ils pouvaient abriter. Les cubes sont ensuite utilisés pour le retour des esprits yekubiens vers leur propre monde. La Grande Race avait trouvé un de ces cubes et l'avait mis sous clé dès que sa nature avait été découverte. Cela avait éveillé la fureur des êtres vermiformes qui en avaient conçu une haine violente pour la Grande Race et toute vie terrestre. Quand la Grande Race abandonna ses cités, le cube yekubien fut perdu. D'autres cubes peuvent aussi s'être échoués sur Terre, mais c'est une hypothèse peu probable.

L'esprit d'un Yekubien ne peut contrôler un esprit humain très longtemps. Dans les jours ou les heures qui suivent la possession, la créature vermiforme perd le contrôle du corps-hôte qui régresse alors à un état bestial. Le corps humain finit par se détruire lui-même, ce qui tue aussi l'envahisseur si ce dernier n'arrive pas à s'échapper dans une autre enveloppe ou à retourner sur Yekub. Seuls les Tessons d'Eltdown contiennent quelques détails sur les Yekubiens et leurs cubes.

Habitants de Yekub, envahisseurs psychiques

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	6D6+12	33
CON	4D6+10	24
TAI	5D6+26	43-44
INT	4D6+6	20
POU	3D6+6	16-17
DEX	3D6+6	16-17
Déplacement		9
PV		33-34

Bonus aux dommages : +4D6

Armes : Tentacule 40 %, dommages = bd/2. Constriction 35 %, dommages = bd.

Armure : 6 points de peau et de graisse.

Sortilèges : Les Yekubiens utilisent rarement la magie mais un individu donné a une chance égale à son INT x 1 % de connaître 1D3 sorts.

Perte de Santé Mentale : Voir un habitant de Yekub fait perdre 0/1D8 points de Santé Mentale.

GODFREY WILLIAMSON, médium renommé

FOR 7	CON 10	TAI 12	INT 15	POU 14
DEX 9	APP 12	ÉDU 15	SAN 50	PV 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Aucune.

Compétences : Allemand 25 %, Anglais 75 %, Anthropologie 30 %, Bibliothèque 70 %, Cartomancie 50 %, Histoire 55 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Occultisme 85 %, Psychologie 55 %.

TUEURS DU SI-FAN

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	12	12	11	11	9	14	12	15
CON	10	14	13	14	13	16	10	14
TAI	8	13	14	9	9	12	13	13
INT	10	10	14	13	12	11	11	9
POU	10	10	9	9	7	8	10	12
DEX	10	8	17	9	13	10	14	13
APP	4	14	10	9	14	11	9	12
ÉDU	6	5	2	8	2	12	6	8
SAN	20	10	10	10	0	10	15	25
PV	9	14	14	12	11	14	12	14
bd	+0	+1D4	+1D4	+0	+0	+1D4	+1D4	+1D4

Armes : (tous) Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd.
(tous) Coup de Pied 65 %, 1D6 + bd.
(tous) Couteau 55 %, 1D6 + bd.
(1) Couteau de Lancer 50 %, 1D6 + bd/2.
(2) Dards Empoisonnés 45 %, 1 + poison de TOX 16.
(3) Nunchaku 50 %, 1D8 + bd.
(4) Arbalète Chinoise 40 %, 1D6+1.
(5) Machette 45 %, 1D6+1 + bd.
(6) Hachoir 60 %, 1D6+1 + bd.
(7) Épée 50 %, 1D8+1 + bd.
(8) Bâton 65 %, 1D8 + bd.

Compétences : Arts Martiaux 50 %, Chinois 50 %, Conduire Attelage 40 %, Discrétion 55 %, Esquiver 45 %, Écouter 35 %, Grimper 55 %, Sauter 50 %, Se Cacher 45 %, Suivre une Piste 25 %, Trouver Objet Caché 35 %.

JOHN BIDWELL (version du rêve)

FOR 34	CON 9	TAI 11	INT 21	POU 22
DEX 13	APP 12	ÉDU 22	SAN 0	PV 10

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd.

Armure : Aucune, mais à chaque fois que le John Bidwell du rêve subit 10 points de dommages ou plus, son apparence se brouille et il se transforme en un autre corps-hôte.

ENVAHISSEURS YEKUBIENS (version du rêve)

	1	2	3	4	5
FOR	40	24	27	32	28
CON	23	19	26	26	24
TAI	48	44	49	42	43
INT	25	19	16	16	18
POU	20	17	18	16	12
DEX	24	16	17	16	22
PV	36	32	38	34	34
Déplacement	9	9	9	9	9
bd	+4D6	+3D6	+4D6	+4D6	+3D6

Armes : Tentacule 40 %, dommages = bd/2. Constriction 35 %, dommages = bd.

Armure : 6 points.

LEE HO FOOK, propriétaire d'un restaurant/fumerie, lieutenant du Si-Fan, 58 ans

FOR 9	CON 12	TAI 13	INT 14	POU 14
DEX 14	APP 12	ÉDU 10	SAN 20	PV 13

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Revolver cal. 32 40 %, 1D8 ; Couteau 50 %, 1D6 ; Couteau de Lancer 50 %, 1D6 ; Bâton/Gourdin 60 %, 1D8 ; Coup de Pied 50 %, 1D6 ; Coup de Poing 65 %, 1D3.

Compétences : Anglais 35 %, Arts Martiaux 45 %, Chinois 70 %, Comptabilité 25 %, Crédit (dans Chinatown) 60 %, Discrétion 50 %, Esquiver 45 %, Écouter 45 %, Se Cacher 40 %, Trouver Objet Caché 60 %.

GUANG LUN, géant tatoué, 31 ans

FOR 18	CON 16	TAI 18	INT 12	POU 14
DEX 12	APP 9	ÉDU 3	SAN 70	PV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Couteau 50 %, 1D6 + bd + poison TOX 16 ; Coup de Pied 75 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 50 %, 1D4 + bd.

Compétences : Anglais 5 %, Arts Martiaux 70 %, Chinois 20 %, Discrétion 50 %, Esquiver 30 %, Écouter 35 %, Grimper 45 %, Sauter 55 %, Trouver Objet Caché 35 %.

RATHE, esprit yekubien/corps chinois

FOR 13	CON 14	TAI 11	INT 21	POU 22
DEX 7	APP 10	ÉDU/	SAN/	PV 13 (corps)

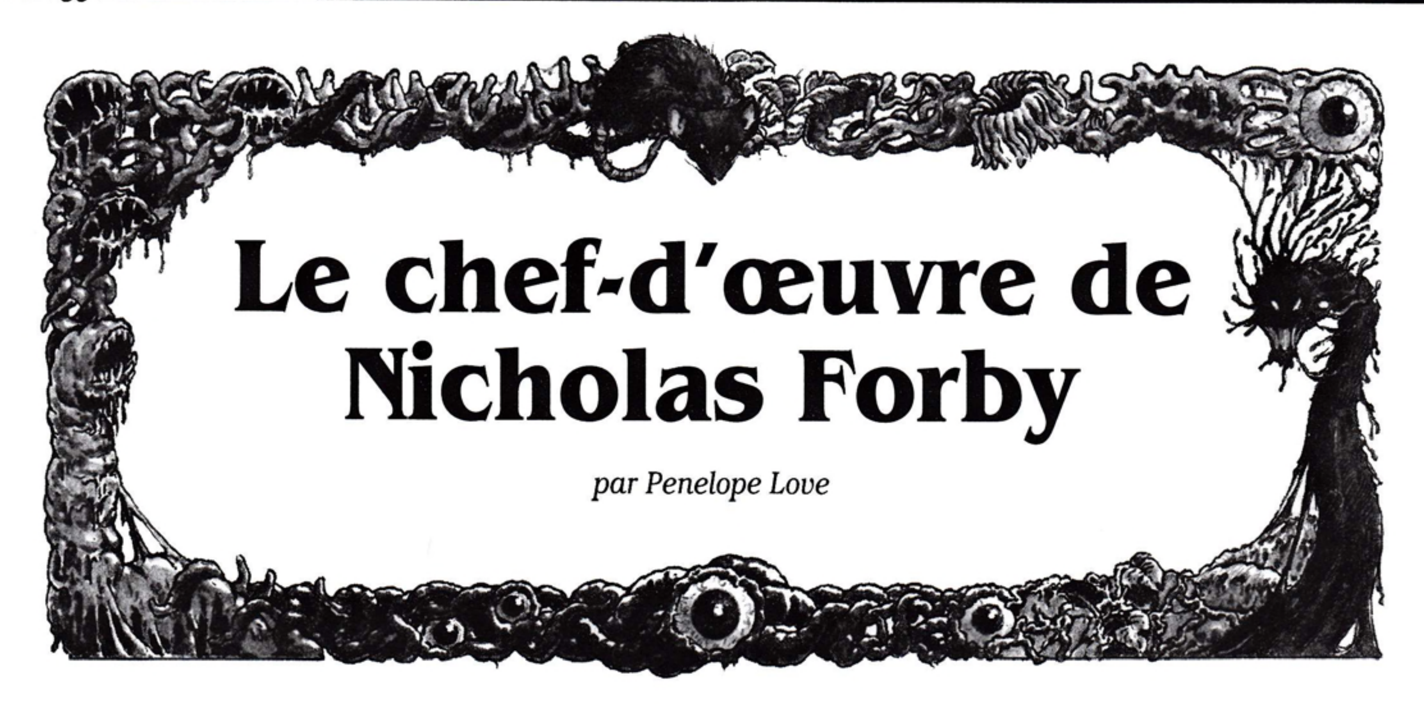
Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Toutes les attaques se font au pourcentage de base.

Sortilèges : Échange d'Esprit, Contacter Juk-Shabb.

Compétences : Anglais 50 %, Chinois 35 %, Connaissance de la Terre 40 %.





Le chef-d'œuvre de Nicholas Forby

par Penelope Love

"Nombreux sont ceux qui perdent l'esprit à la vue de quelque spectre ou diable, une chose très courante à toute époque."
— Robert Burton, "L'anatomie de la mélancolie" (1580)

Ce scénario se déroule à Forby House et dans ses environs, Granton's Bridge, Middlesex, en août 189-, durant un été particulièrement chaud. Cette sécheresse prolongée a apposé sa marque partout, et pas seulement en flétrissant la campagne habituellement verte et agréable. La lourdeur de ce climat oppressant fait également payer un tribut à l'humeur, à la patience et à la santé mentale des gens.

Les investigateurs sont à la recherche d'une gemme perdue et affrontent trois revenants, dont un seul est, véritablement, d'origine surnaturelle.

Informations réservées au Gardien

Le chef-d'œuvre de Nicholas Forby, "Icare", est une statue de bronze vert-de-grisé moulée autour d'un homme vivant. Les investigateurs doivent démasquer ce crime horrible afin d'en réclamer la récompense, et ils mènent cette quête autant au nom de la justice et de la vérité que pour l'argent.

Nicholas Forby était un artiste spécialisé dans le travail des métaux : sculptures, décorations architecturales et frises constituaient ses domaines de prédilection. Lui et sa femme avaient pour ami un autre artiste, le peintre Christopher Lehmann. Les manipulations de métaux auxquelles se livrait Nicholas furent à l'origine d'une intoxication insidieuse par le plomb, et sa santé — autant physique que mentale — devint, dans les meilleurs moments, précaire. Il se transforma en invalide rempli d'amertume.

Pendant les années 1830, alors que sa condition empirait, Nicholas soupçonna sa femme Alice et son ami Christopher d'entretenir une liaison. Il était presque convaincu que son fils, Aleister, était en réalité le fruit de cette relation illicite. Ayant enfin vu ses soupçons se confirmer, il assassina Christopher et, appliquant une nouvelle technique connue de lui seul, façonna la statue d'Icare autour du cadavre du peintre.

Personne ne découvrit son crime. Mais, lorsqu'il sentit sa fin approcher, il se mit à regretter son geste et exprima le désir de revoir son défunt ami avant de mourir. C'est ainsi qu'il activa la malédiction qui allait accabler des générations de Forby, car son chef-d'œuvre répondit à sa supplique. Icare s'éveilla et lui offrit, avec violence, la mort qu'il réclamait — et méritait sans doute.

Avant sa disparition, aigri à la pensée que le fils qui portait son nom pourrait profiter de son œuvre, Nicholas avait dissimulé les secrets de ses techniques de moulage. Ainsi, Aleister Forby grandit dans l'ombre d'un père invalide et dément. Il savait que ce dernier avait caché son plus grand trésor dans la maison familiale, car il le lui avait souvent rappelé.

Dans les années 1860, le cycle de chaleur oppressante, d'adultère et de douleur se répéta. Aleister tomba malade et lorsque le jeune docteur Hubert Jeffries vint l'examiner, Rhoda, la jeune épouse d'Aleister, s'éprit de lui. Cette relation resta strictement platonique, ce qui n'empêcha pas le mari d'être rongé par les doutes et l'amertume ; il était déjà affecté par les recherches menées pour trouver le trésor de son père, la douleur le rongeait et la liaison qu'il supposait le couvrait maintenant de honte.

Aleister finit par prendre connaissance des sombres secrets de sa famille lors d'une nuit d'été de 1864, en mettant la main sur une partie des papiers dissimulés par Nicholas. En découvrant la véritable identité de son père et le terrible crime commis pour la cacher, il inspecta la statue d'Icare afin d'avoir confirmation des divagations de son créateur. Cela le conduisit à la folie et, cette même nuit, alors qu'Icare venait le chercher, Aleister Forby se fit sauter la cervelle.

Découvrant le corps de son père, le jeune Harry Forby fut traumatisé par la scène, et la fièvre s'empara de lui pendant plusieurs jours. La nuit même du drame, il avait également vu quelque chose en dehors de la maison, un terrible "homme vert" qui n'était autre que la statue de bronze vert-de-grisé cherchant à pénétrer dans la demeure. La vision du cadavre déchiqueté de son père a enfoui ce souvenir au fond de sa mémoire, et la fièvre le lui a fait complètement oublier.

Le cycle est maintenant sur le point de se reproduire. La chaleur de l'été a éveillé les passions au cœur de la maison Forby, Harry, ancien camarade de classe d'un des investigateurs, ayant succombé à la douloureuse maladie héréditaire, est lui aussi invalide. Avec le reste de sa famille, il s'est mis en chasse du légendaire trésor familial afin de renflouer ses finances.

Avec l'arrivée des investigateurs, la fouille a repris de l'intensité, et les passions aussi. La force maléfique qui habite la statue d'Icare n'attend que d'être de nouveau lâchée sur les Forby.

Informations destinées aux joueurs

Harry Forby est un vieux camarade de classe d'un investigateur. Si le Gardien désire rafraîchir les souvenirs de ce dernier

avant que se déroulent les événements décrits ci-après, il a amplement l'occasion de les faire se rencontrer à leur club, dans une station thermale ou un sanatorium.

La femme de Harry, Gertrude, contacte les investigateurs par télégramme. Voir l'Aide de Jeu n° 1 (ci-contre).

Harry a laissé le souvenir d'un solide gaillard remarquable pour le coup de chance qu'il eut un jour — ayant contracté une "fièvre cérébrale" à la mort de son père, il avait échappé à tout un trimestre d'école !

Si les investigateurs demandent un supplément d'informations avant de se déplacer, Gertrude leur envoie une longue lettre par retour de courrier. Elle y décrit la maladie de son mari, s'excuse de sa hardiesse l'ayant poussée à les appeler et les supplie de venir au chevet du malade en soulignant que c'est à la demande expresse de ce dernier.

DEMANDE VOTRE PRÉSENCE À FORBY HOUSE GRANTONS BRIDGE MIDDLESEX STOP RECHUTE FIÈVRE CÉRÉBRALE INFANTILE PEUT ÊTRE FATALE SANS VOTRE AIDE STOP SVP VENEZ STOP MRS HAROLD FORBY

Le chef-d'œuvre de Nicholas Forby
Aide de jeu n° 1 —
Télégramme dépêché par l'épouse de Harry Forby

Granton's Bridge

Granton's Bridge, la gare qui dessert Forby House, présente une scène pittoresque au charme rustique. Le village est, cependant, moribond. Les jeunes gens sont presque tous partis dans les centres industriels de la région afin d'y trouver du travail. La maison communale et la résidence du médecin sont plus impressionnantes comme bâtiments que l'église.

L'arrivée

À Forby House, les investigateurs sont accueillis par le majordome, Bates. Après une rapide présentation, Gertrude Forby conduit les arrivants à leurs chambres situées à l'étage afin qu'ils puissent se changer et se laver après le voyage, tandis que l'on prépare le thé dans la bibliothèque. Elle en profite pour expliquer qu'un nouvel accès de fièvre cérébrale, similaire à celle qui l'avait frappé dans son enfance, menace son époux et qu'il faut le protéger de tous les chocs. Elle exprime une chaleureuse reconnaissance pour leur présence.

Si ses invités ont apporté des armes à feu et qu'elle le remarque, elle les supplie de ne pas les montrer à son mari qui les a en horreur depuis le drame paternel. John Meddler, le beau-frère de Harry, partage l'inquiétude de sa sœur et prend des mesures pour les rendre inoffensives ou pour les confisquer en prétextant le bien-être du malade.

Thé et histoires de fantômes

Le thé, servi dans la bibliothèque, réunit Harry, Gertrude, Meddler et les investigateurs. Dès qu'il retrouve son vieux



Les Forby et Meddler prenant le thé

Les personnages

Harry Forby

Harry a un large visage aux traits marqués et au teint coloré, des cheveux blonds et porte la moustache. Il se déplace lentement en s'appuyant sur deux cannes, mais est généralement confiné au lit par son épouse protectrice.

Il est tout à tour brutal et répugnant, mais avec une subtilité due à la maturité et à la maladie. Il règne sur sa maison en tyran et use de son statut d'invalide comme d'une arme contre sa femme. La douleur ne lui a pas appris la compassion, la souffrance ne lui a pas apporté la noblesse d'âme, bien que parfois elles le rendent pathétique. Il est sous la menace imminente d'un nouvel accès de "fièvre cérébrale" dont il avait souffert durant son enfance. Cette maladie, bien que difficilement définissable, n'en est pas moins pénible et, au plus fort, est à l'origine de redoutables maux de tête.

Harry a totalement refoulé le souvenir de la vision qui a entraîné cette rechute — un "homme vert" qu'il a entrevu, rôdant autour de la maison, apparemment fait de boue et d'herbe. Il ne se la rappelle que si quelqu'un lui lit le passage du journal intime de sa mère, dans lequel elle évoque le cauchemar de son enfance ou si un investigateur s'exerce à une Psychanalyse de son état. Cette vision a ravivé le terrible rêve du passé, lui-même issu du choc mental ayant suivi la découverte du cadavre de son père, et du spectacle offert par les livres couverts de matières cérébrales.

Gertrude Forby

Gertrude est une femme vaillante et attirante ; ses cheveux sont blonds, sa peau blanche, ses yeux bleus et tristes et son sourire délicieux. En présence de son mari, elle se montre humble et effacée, mais dès qu'elle est loin de lui, sa bonne humeur naturelle refait surface. Elle est ingénieuse et a le sens pratique, et sa rigueur morale est tempérée par son bon sens et un amour sincère des autres. Elle apprécie Harry malgré tous ses défauts, car il se montre généreux sur le plan financier et il la laisse régner sur la maison.

En fait, elle a de l'affection pour lui, sans toutefois l'aimer, et son cœur est généreux. Elle s'éprend d'un des investigateurs et s'évertue à le lui faire savoir par de petits gestes. Elle s'en tient aux regards en coin, aux contacts délicats et inattendus, et aux attentions particulières lors de la préparation des repas, à moins de ne recevoir une discrète réponse. Les sentiments risquent d'être exacerbés par la chaleur constante et le danger qui les menace. Le Gardien ferait bien de choisir parmi les investigateurs celui qui sera le plus à même de gérer une telle situation.

John Meddler

Meddler, le beau-frère de Harry, a les mêmes cheveux blonds et les mêmes yeux bleus que sa sœur. Il est grand, bien charpenté, séduisant, fort et garde le bronzage de ses nombreux voyages à l'étranger. Cet officier de cavalerie arbore parfois son spectaculaire uniforme. Il n'est toutefois pas en activité et ne reçoit qu'une demi-solde, ce qui le rend dépendant de ses proches. Harry ne cesse de le harceler à ce sujet, car ce manque d'autonomie contraste avec le fort sentiment d'infériorité qu'il éprouve — comme la plupart des mortels — en présence de Meddler.

Ce dernier excelle dans toutes les activités physiques (il apprécie en particulier la chasse au tétras) et il se lie d'amitié avec tout investigateur ayant les mêmes goûts, mais il a l'esprit étroit et il n'est pas très malin. Il associe le manque d'imagination à un respect strict de la bienséance sociale. Il est convaincu, avec justesse, que sa sœur a plus de respect fraternel pour lui que d'affection pour son mari.

Ruminant sur sa pauvreté, Meddler a atteint la conclusion qu'il mérite mieux. Il a d'abord songé à découvrir le trésor des Forby et a vainement consacré de longues heures de patience à passer le domaine au peigne fin. Ayant appris l'existence d'un "homme vert", il a renoncé au simple vol pour se tourner vers une farce aussi cruelle que malveillante. S'étant fabriqué un costume composé d'un masque et de griffes, il s'est roulé dans la boue du bosquet, près de la carrière abandonnée, puis s'est mis à rôder de nuit autour de la maison, effrayant ainsi Harry et provoquant une crise. Il a l'intention de le rendre fou, de le pousser au suicide ou de le faire mourir de peur, de sorte que sa tendre sœur prenne le contrôle du domaine. Meddler poursuit ses manifestations après l'arrivée des investigateurs, soit parce qu'à ses yeux ils ne représentent pas une menace sérieuse, soit par pure bravade, car il est pétri d'ambition, a confiance dans ses propres talents et n'a sincèrement peur de rien.

Il conserve le masque et les griffes dans une cabane qui se dresse au bord de la carrière abandonnée et va nager après chaque apparition afin de se débarrasser de la boue. Entièrement déguisé, il offre un spectacle grotesque.

camarade de classe, Harry se lance dans de vieilles anecdotes scolaires ; la réussite d'un jet de Psychologie révèle le caractère bizarrement pathétique de cette ennuyeuse insistance, comme s'il cherchait la sécurité dans un passé plus certain. Gertrude fait circuler du pain et du beurre et un thé plutôt léger. Son époux explique que sa maladie l'oblige à respecter un régime sévère et ajoute que, ne voyant pas pourquoi il devrait souffrir dans la solitude, il exige que toute la maisonnée consomme les mêmes aliments, avec un rire qui ne dissimule pas vraiment le caractère malveillant de ce caprice.

La fièvre rend ses yeux brillants et ses joues rouges. Sa conversation, décousue, n'est pas toujours rationnelle. Il ne veut parler que du trésor familial, mais Meddler s'arrange pour faire allusion au fantôme. Un lourd silence s'abat sur l'assemblée. Harry se met à trembler, Gertrude regarde méchamment son frère et Bates, dont la présence est des plus discrètes, toussote.

Si quelqu'un lui demande de plus amples précisions, Meddler résume brusquement l'histoire de cet homme vert et "velu" qui, selon les légendes locales, aurait tué le grand-père de Harry. Gertrude ramène alors avec fermeté la conversation sur le trésor.

Harry affirme être convaincu que son grand-père a caché une émeraude de la taille d'un œuf de poule sur ses terres, et désigne le portrait qui surmonte la cheminée (voir la description de la peinture, page 36) comme étant la "preuve" la plus probante. Il aimerait la retrouver mais ne possède aucun talent de chercheur. Il supplie son vieux copain de l'aider. Alors que cette conversation se prolonge, il se plaint d'une forte migraine ; sa femme et Bates le raccompagnent alors dans son lit.

Si les investigateurs demandent quelques explications sur la nature de la maladie, Bates, à l'insu de son maître, explique que durant les nuits précédentes, quelqu'un est venu rôder autour de la maison. Quelques nuits plus tôt, lui-même et Harry ont guetté l'intrus (suspectant de noirs desseins visant l'argenterie), mais ce dernier s'est évanoui à l'instant où ils allaient le démasquer. Harry n'a expliqué à personne les raisons de ce nouvel accès de fièvre cérébrale. Gertrude indique qu'elle a contacté ses invités sur les conseils de leur médecin habituel, le docteur Jeffries.

Dans sa maladie, Harry a développé une fixation, voire de l'obsession, concernant l'émeraude, et les recherches menées pour la découvrir pourraient l'aider à retrouver un certain équilibre psychique.

Les domestiques

Le personnel se compose d'un vieux couple âgé, Robert et Betty Bates, occupant respectivement les fonctions de majordome et de cuisinière et gouvernante, d'une jeune bonne de 16 ans impulsive et désordonnée, Connie, et d'un homme à tout faire, le vieux Fred, qui, à presque soixante ans, est principalement jardinier et valet d'écurie.

Bates et Betty forme un couple solide et agréable qui excelle dans les activités qui lui reviennent. Leurs confidences sont empruntes de prudence et de réserve. Betty bouillonne intérieurement devant l'égoïsme de Harry. Elle pense que Gertrude est un ange.

Connie est mignonne, ignorante et heureuse de partager ses superstitions avec quiconque s'y intéresse ; elle adore Gertrude. À quinze ans, elle s'est retrouvée enceinte et sans mari. Dans un geste de charité pratique, non seulement Gertrude l'a gardée auprès d'elle, mais a aussi fait en sorte que l'enfant soit élevé dans une ferme des environs, le pasteur et l'opinion publique "interdisant" qu'il grandisse dans la maison des Forby. Elle permet aussi à la jeune mère de rendre visite à son fils pendant sa demi-journée de congé. Cet arrangement a scandalisé la petite noblesse victorienne bien pensante car cela venait à encourager le comportement licencieux des classes inférieures.

Le vieux Fred est maussade et taciturne. Braconnier de longue date, il a de nombreuses raisons de garder le silence. Sa vision du monde est des plus étroites : quiconque vient de l'extérieur de la paroisse est un "étranger" auquel on ne peut faire confiance. Il soutient les "siens" sans jamais faillir car Nicholas et Aleister connaissaient ses activités illicites et le laissaient faire. Il pratique une forme de politesse consistant à s'occuper de ses propres affaires et à laisser les autres gens s'inquiéter des leurs.

Forby House

Forby House se dresse sur un terrain ondoyant d'une vingtaine d'hectares, à la situation peu favorable dans une profonde vallée ; la demeure est protégée du vent d'ouest dominant par un talus élevé couvert de lauriers et d'ifs. La route qui y conduit longe une crête exposée et descend en une dernière courbe qui contourne un lac ornemental et une roseraie abritée par une haute haie d'ifs. La statue d'Icare se dresse au milieu des rosiers. Derrière la maison, le terrain remonte et sa pente n'est interrompue que par la forme basse et longue d'un mausolée.

L'intérieur de la maison est plus vieille que sa façade qui date de la Réforme. L'éclairage des pièces principales est assuré par des brûleurs à gaz et par des lampes à pétrole partout ailleurs.

L'entrée

Elle est formée d'un portique de style grec qui était à la mode au début du siècle, avec des colonnades corinthiennes et une large véranda dallée. Deux lauriers encadrent la porte.

Le hall

Le hall parqueté est dominé par d'interminables rangées de crânes de cerfs et lambrissé de chêne foncé. Deux doubles portes se font face et, au fond, un couloir part sur la gauche. Non loin de l'escalier menant à l'étage se trouve la porte feutrée donnant sur les quartiers des domestiques.

Les plafonds du hall, du salon, de la salle à manger et de la bibliothèque sont tous ornés des moulures en plomb et peintes en blanc créées par Nicholas Forby, au style extravagant et aux proportions outrées. Elles se sont détériorées au fil des décennies, et ces dégradations soulignent leur nature grotesque de façon troublante.

L'escalier principal

Les marches couvertes d'un tapis pourpre sont éclairées par un large vasistas. Celui-ci est fermé, mais la chaleur qui s'insinue à travers lui devient oppressante en fin de journée.

Le salon

On y accède par la double porte de gauche. La pièce est très vivante, avec son mobilier de velours délicat et ses portes-fenêtres.

Le petit salon

Situé à l'extrémité du corridor, il est relié à la cuisine et au salon. Il est parfaitement adapté aux traitements des affaires et contient un Toby Jug (N.d.T. pot à bière en forme de gros bonhomme), d'une laideur atroce, rempli de fleurs ternes.

La salle à manger

Le chêne sombre du hall se poursuit dans cette pièce, effet destiné plus à impressionner les invités qu'à les mettre à l'aise.

Derrière la porte feutrée

Cette partie comprend les cuisines, les garde-manger, l'arrière-cuisine, l'office et la buanderie. La cave comporte des chambres froides, destinées à la viande et aux produits laitiers, et le réservoir à combustible. La cour pavée située à l'arrière de la maison est entourée d'une écurie, d'une remise, d'une laiterie et du logement du Vieux Fred. On y trouve également la pompe et la chute à charbon qui est fermée. Deux gros chiens amicaux résident dans l'écurie : Mike, un setter, et Peter, un bouledogue.

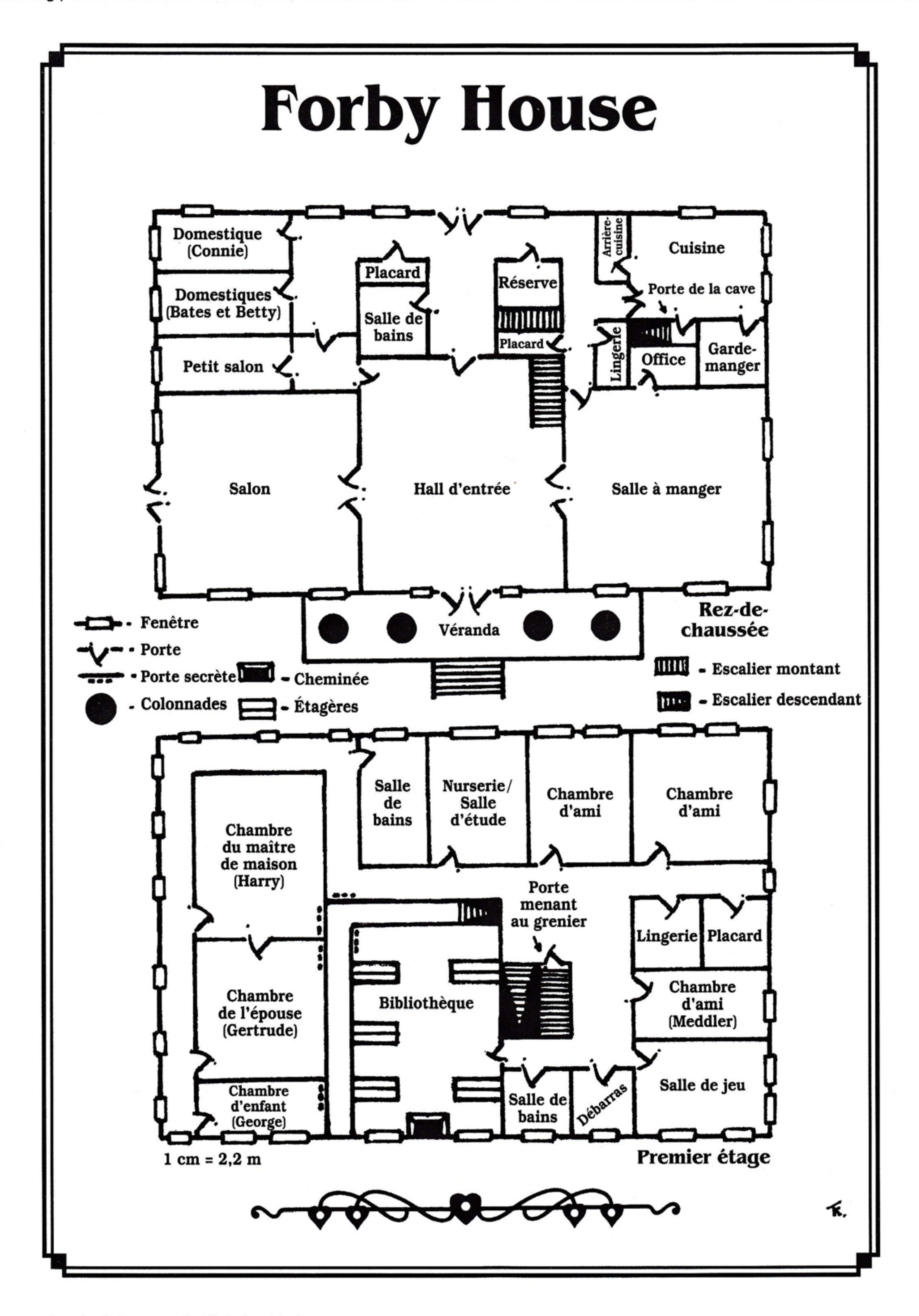
Le premier étage

Le palier est prolongé par un couloir desservant les chambres du couple, une chambre d'enfant (celle du jeune George Forby, dont la description figure en encart), une nursery/salle d'étude, quelques chambres d'ami (dont une est occupée par Meddler), une lingerie et une salle de jeu. Tout est dominé par l'omniprésent lambris de chêne foncé, entrecoupé à intervalles réguliers par les sombres portraits des occupants précédents de la demeure ; tous les Forby y sont représentés, en compagnie d'un autoportrait de Christopher Lehmann, un séduisant gaillard blond. Les investigateurs qui réussissent un jet d'Anthropologie remarque que Harry et Aleister lui ressemblent plus qu'à Nicholas.

La bibliothèque

Les livres couvrent trois des murs, encadrés de niches de chaque côté. Un escabeau, indispensable pour atteindre les étagères les plus hautes, est posé dans une des alcôves. La cheminée installée sur le mur de gauche est surmontée d'un portrait et flanquée de portes-fenêtres. Une table dotée d'une lampe à pétrole munie d'un abat-jour occupe le centre de la pièce. Une personne assise à ce bureau peut apercevoir à travers les lauriers la statue d'Icare et la roseraie.

Les livres ont été accumulés par trois générations de collectionneurs. Ceux de Nicholas concernent les Classiques, l'histoire de l'Architecture, de l'Art et de la Sculpture. Un jet de


Forby House
Domestique (Connie)
Domestiques (Bates et Betty)
Petit salon
Placard
Salle de bains
Réserve
Placard
Arrière-cuisine
Cuisine
Porte de la cave
Lingerie
Office
Garde-manger
Salon
Hall d'entrée
Salle à manger
Véranda
Rez-de-chaussée
- Fenêtre
- Porte
- Porte secrète
- Cheminée
- Colonnades
- Étagères
- Escalier montant
- Escalier descendant
Salle de bains
Nurserie/ Salle d'étude
Chambre d'ami
Chambre d'ami
Chambre du maître de maison (Harry)
Porte menant au grenier
Lingerie
Placard
Bibliothèque
Chambre d'ami (Meddler)
Chambre de l'épouse (Gertrude)
Salle de jeu
Chambre d'enfant (George)
Salle de bains
Débarras
1 cm = 2,2 m
Premier étage

George Forby

George Forby, un garçon agréable et énergique, est actuellement grippé et dans son lit. Bien qu'il lui soit interdit de lire des histoires de fantômes, il en possède une vaste collection réunie grâce à de fréquentes expéditions secrètes dans la bibliothèque.

George, qui veut devenir médecin, est déterminé à acquérir de solides bases en anatomie. Pour cela, il capture de petits animaux afin de les disséquer. Sa dernière acquisition est un furet qu'il conserve dans l'écurie avec la complicité du Vieux Fred. Le garçon demande au premier visiteur sympathique d'aller nourrir l'animal car il craint que le jardiner l'oublie. Si personne ne vient le voir, il se faufile hors de sa chambre pour aller prendre contact.

George est la candeur même quant au destin de la bête captive et au fait qu'il cache cette activité à ses parents. Si Gertrude est mise au courant, elle noie l'animal qu'elle considère comme de la vermine. Les Gardiens qui connaissent la nouvelle "Sredni Vashtar" de Saki (dans le recueil "La fenêtre ouverte") voudront peut-être développer cette partie. Si l'investigateur choisi garde le silence et s'occupe du furet, George se montre très amical et lui indique son passage secret. Libérer le furet près de la demeure ou du village permettra à l'animal de faire des ravages dans le poulailler.

Les manifestations de George

George Forby adore les histoires de fantômes et les domestiques l'abreuvent de légendes locales. Il persécute tout investigateur qui le contrarie, avec toute la rancune et la créativité de la jeunesse. Il commence par les lits en portefeuille, puis prend dans la cheminée des braises qu'il place sur le tapis afin que l'occupant soit accueilli par un nuage de fumée âcre quand il ouvre la porte de sa chambre. Il accède à la bibliothèque par le passage secret — fugace silhouette en pyjama blanc — pour dissimuler des livres, déséquilibrer la chaise fragile afin que, plus tard, elle roule sur le plancher grinçant, trafiquer les mèches des lampes qui vacilleront et s'éteindront à des moments inopportuns. George connait parfaitement la maison et le passage secret — et il possède un bon alibi. Il s'en donne à cœur joie jusqu'à ce qu'il soit pris.

Bibliothèque réussi pendant un examen des ouvrages classiques révèle un intérêt plutôt malsain pour les croyances occultes surannées des Anciens, particulièrement ceux qui étaient fascinés par la mort et la résurrection.

Les goûts d'Aleister sont orientés vers les Classiques, l'Histoire Anglaise et les Progrès de la Réflexion Morale. Harry s'intéresse aux romans formant des trilogies, et aux traités et fictions sur la pêche.

Des ouvrages bien choisis de la littérature gothique ont aussi leur place, parmi lesquels *Le château d'Otrante*, *Varney le Vampire ou le Festin de Sang*, *Le Piano Hanté*, *Frankenstein ou le Prométhée Moderne*, *Le Diable dans la Bouteille*, *L'Étrange Cas du Dr. Jekyll et de Mr. Hide*, et autres contes. Ils sont rangés sur une étagère élevée, ostensiblement hors de portée du jeune George Forby.

La réussite d'un jet de Bibliothèque attire l'attention sur la Bible familiale. Ces dates sont inscrites sur la page de garde :

Nicholas Forby (1785-1852)	—	Alison Sperring (1800-1861)
Aleister Forby (1836-1864)	—	Rhoda Trevellan (1823-1876)
Harold Forby (1860-	—	Gertrude Meddler (1862-
George Forby (1881-		

Les in-folio de Nicholas Forby

Un jet de Bibliothèque réussi permet aussi de remarquer ces volumes de grande taille. Au nombre de douze, ils couvrent les trois périodes de la vie de Nicholas.

Les plus anciens (1799-1827) comprennent des esquisses et des plans de ses œuvres, et ses écrits, des discussions sur ses travaux et sur la philosophie — un mélange passionné de cynisme athéiste et de fatalisme. Une maladie mystérieuse le ronge alors que ses plafonds sont de plus en plus réussis. Il se plaint d'accès de léthargie "douloureux et disparates", qui alternent avec des périodes de travail frénétique, comme s'il était possédé. À la fin, ces crises sont si graves — elles l'entraînèrent au bord de la folie — qu'il est contraint d'abandonner ses activités et de se retirer à la campagne. La réussite d'un jet de Chimie permet d'identifier les symptômes de Nicholas comme ceux du saturnisme, résultant de ses manipulations de métaux pour ses sculptures et ses créations.

Des esquisses et des notes constituent l'essentiel du contenu des livres intermédiaires (1827-1835). Nicholas, son épouse Alice et le valet Bains mènent une vie tranquille à Forby House. Nicholas se rétablit partiellement. Un de leurs amis, l'artiste Christopher Lehmann, leur rend fréquemment visite. Nicholas abandonne la réalisation de moulure en alliage, se tourne vers le bronze, et crée de nombreuses sculptures en se servant d'une fosse de coulée installée à l'arrière de la maison.

Sa santé se détériorant à nouveau, il perd l'usage de ses jambes. La présence de Bains, le domestique, devient "indispensable". Nicholas, qui l'appelait "mes membres", insiste pour qu'il soit également représenté sur le portrait que Christopher est en train de peindre ; il conçoit et réalise l'encadrement du tableau. Sa philosophie s'assombrit face à la persistance de ses souffrances et de son infirmité.

Un jet de Psychologie réussi fait reconnaître une touche croissante de paranoïa dans ces écrits intermédiaires, correspondant aux périodes de maladie ; elle est dirigée contre Christopher et Alice. À la même période, Nicholas découvre un passage secret dont il se sert pour espionner la maisonnée, sans jamais rien apprendre qui confirme ses soupçons.

Une section entière située à la fin du dernier volume a été découpée il y a bien longtemps.

Le premier ouvrage de la dernière partie (1836-1852) débute six mois après le dernier passage du livre précédent. Nicholas a inscrit qu'il se remet d'une maladie qui l'a amené aux portes "de la mort ou de la folie" et rend hommage à Bains qui l'a "sauvé du puits de l'enfer par sa constance, prêt à intervenir à chaque moment où cela était nécessaire." Le fils unique du couple, Aleister, naît peu après la reprise des inscriptions dans le journal. La statue d'Icare se dresse désormais sur la pelouse devant la maison et la fosse de coulée est comblée.

Durant ses dernières années, Nicholas porte son attention à la création d'un mausolée. Les livres sont alors couverts d'esquisses de plus en plus grotesques et irréligieuses. Il commence à être obsédé par la douleur et la mort. Son travail sur le mausolée l'occupe jusqu'à ce sa faiblesse l'empêche de quitter le lit. Les toutes dernières pages portent des dessins d'ouvrage qu'il n'eut pas le temps de réaliser avant sa mort.

Je suis fatigué de la vie, et pourtant la vie ne veut me quitter. Les ardentes passions de ma jeunesse paraissent si vastes, si lointaines, comme s'il s'agissait des actes d'un autre homme.
Christopher, j'ai hâte de te revoir. Je dois mourir.

Le chef-d'œuvre de Nicholas Forby
Aide de jeu n° 2 — Les derniers écrits de Nicholas

Nicholas écrivit ces quelques mots le dernier soir de sa vie :

Dessous, dans une écriture lourde, maladroite, irrégulière qui ne ressemble en rien à celle du sculpteur, figure la phrase suivante : "T'ai-je sollicité depuis les ténèbres pour que tu m'encourages ?"

Un jet d'Idée amène à penser que Bains a inscrit ces mots. Pour rechercher des échantillons d'écriture, les joueurs doivent annoncer quels papiers leurs personnages examinent et réussir un jet de Trouver Objet Caché afin de confirmer qu'il s'agit des bons échantillons. L'écriture qui se rapproche le plus de l'inscription est celle de Christopher Lehmann, dont la signature est apposée sur le portrait ornant la cheminée.

La réussite de jets d'Anglais est nécessaire pour apprendre chacun des points suivants.

- Christopher Lehmann n'est mentionné nulle part dans le troisième tiers du journal. Un événement, qui n'est pas indiqué, a apparemment mis fin à cette amitié.

- Bien que Nicholas fasse plusieurs fois référence à un manuscrit dans lequel il a noté en détail ses techniques concernant le bronze et ses moulures de plafond, il est impossible de mettre la main sur ce document. Il a été, soit perdu, soit caché.

- La première mention d'Icare est postérieure à la maladie du sculpteur. On peut supposer que la section manquante couvre la période de sa création.

Le journal intime d'Aleister Forby

Ces livres de taille plus modeste sont également découverts grâce à un jet de Bibliothèque. Il faut plusieurs jours pour les lire dans leur intégralité car ils sont rédigés dans un style délibérément fleuri qui se révèle souvent ampoulé. On suppose que les investigateurs les survoleront ou se concentreront sur les derniers jours. Cela nécessite plusieurs heures d'attention et la réussite d'un jet d'Anglais.

Aleister Forby était une âme joyeuse et innocente. Dans sa jeunesse, il fut guidé avec talent par Bains — "plus qu'un serviteur, un gardien honnête et un ami fidèle" dont il pleura sincèrement la mort. Il mena une existence de gentilhomme oisif, son épouse Rhoda Trevellan ayant ajouté sa fortune à la sienne. La naissance de son unique héritier, Harold Aleister Nicholas Forby, fut inscrite avec une douce fierté. Il consacrait beaucoup de temps à étudier les documents de son père et les rumeurs locales dans l'espoir d'y dénicher des indices sur l'emplacement du "trésor familial", un mystère dont son père se servait pour le railler quand il était enfant.

Le dernier été qu'il connut fut très chaud. Il nota soigneusement "ne pas avoir vu une telle sécheresse dans la paroisse depuis la mort de mon père". La température semble avoir influé sur ses nerfs habituellement solides, car il enregistra une série de petits incidents qui prirent un caractère prémonitoire empreint de nervosité, plus que ce qu'aurait indiqué une simple énumération.

- Sa femme consultait souvent le "jeune docteur" Jeffries pour des problèmes quelconques. Il finit par se sentir obligé "au nom de la moralité, de la prudence, et pour prévenir les ragots du voisinage" d'interdire toute nouvelle visite du médecin dans leur maison.

- Lui-même souffrit d'une série de migraines terribles "qui m'ont gardé éveillé, de concert avec la chaleur oppressante, jusqu'à ce que je souhaite que la mort me soulage".

- La nuit précédant son décès, tous les chiens des environs se montrèrent nerveux et agités, leurs aboiements l'empêchant de dormir.

- La nuit de sa mort, il fit le tour de la maison et ouvrit les fenêtres afin d'atténuer la chaleur en créant des courants d'air. Il se retira alors dans la bibliothèque et porta une dernière inscription agitée dans son journal. Il venait de découvrir une cachette, jusqu'à présent ignorée, contenant des documents qu'il se mit à lire immédiatement. Il n'a ensuite plus rien écrit.

Les archives de Rhoda Forby

Le journal de l'épouse d'Aleister, Rhoda, est retrouvé grâce à la réussite d'un jet de Bibliothèque. C'était une femme très professionnelle. Son journal est une élaboration concise de visites sociales et de contacts d'affaires. Plusieurs éléments importants figurent parmi cette énumération, chacun étant repéré grâce à un jet d'Anglais réussi.

- Elle manifeste une affection très inhabituelle pour le docteur Jeffries. Il lui rend de nombreuses visites, en particulier quand Aleister est accablé par ses migraines.

- Harry, alors qu'il était en vacances, découvrit le cadavre de son père. Il en fut terriblement choqué.

- Aleister est mort durant un été très chaud et fut rapidement inhumé. Harry ne comprit pas pourquoi son père "ne pouvait être" enterré dans le cimetière paroissial.

- Rhoda fait référence à un document découvert dans le bureau d'Aleister après son décès. Au lieu de le détruire, elle le mit dans une enveloppe qu'elle cacheta et le remit "à l'homme en qui j'ai le plus confiance."

- Pendant l'enterrement, Harry fut fortement incommodé par la chaleur. Rentré chez lui, il se précipita au lit. Au cours de la nuit, il se mit à crier qu'un "homme vert" cherchait à entrer dans la maison à tâton. Ce cauchemar fut le premier symptôme de la presque fatale fièvre cérébrale qu'il venait d'attraper. Rhoda flanqua la bonne à la porte, persuadée que ses commérages concernant la mort de Nicolas avaient affecté Harry.

- Rhoda a créé la roseraie en face de la maison en souvenir de son mari, et c'est la dernière marque de sentiment dans ses écrits, après quoi le strict compte-rendu de ses visites d'affaires et sociales reprend.

Le portrait

La peinture qui orne le manteau de la cheminée de la bibliothèque représente Nicholas Forby assis devant son bureau près de la fenêtre. C'est un personnage petit, sombre, déformé, les yeux emplis de souffrance, le visage blanc en lame de couteau terminé par un petit bouc, les traits tirés. Il se tient près du meuble sombre dans sa chaise roulante, un in-folio ouvert devant lui. Dans une main il tient une pierre verte de la taille d'un œuf, peut-être une émeraude. Émergeant des ténèbres, le visage de Bains, plat, maussade, fidèle, blême, le scrute pardessus son épaule gauche. Le peintre a apposé sa signature, "Christopher Lehmann".

La main de Nicholas Forby dissimule en grande partie la pierre verte. Ce tableau est à l'origine de la rumeur sur le trésor familial.

L'encadrement doré, lourd et décoré, a visiblement été créé par Nicholas, car sa surface possède une remarquable patine fissurée. À l'intérieur du cadre, la phrase "Un Chien de Fer aux yeux de feu lance des étincelles dans le bosquet d'Apollon."

La réussite d'un jet d'Occultisme ou d'ÉDUx2 permet de se rappeler qu'Apollon était le dieu grec des poètes et des érudits et qu'il avait pour symbole le laurier. L'énigme désigne le chenet de fer de l'âtre. Appliquer une torsion à ce porte-bûche apparemment fixe dégage une niche secrète. Si les joueurs n'ont aucune idée du sens de la phrase, accordez-leur un jet d'ÉDUx2 pour la décrypter.

La niche secrète

Personne ne connaît l'existence de cette niche qui date de l'époque de la Réforme. Le dernier soir de sa vie, Aleister Forby la découvrit et lut les documents qu'il y trouva, mais il les remit dans la cachette qu'il referma avant de succomber.

Le réduit contient le manuscrit manquant du journal de Nicholas, négligemment mis en liasse et attaché. Trois jets d'Anglais réussis sont nécessaires pour le déchiffrer intégralement, ou un seul pour en lire les derniers mots, car l'écriture est particulièrement irrégulière.

Le texte explique en détail la création d'Icare, avec maintes esquisses. À l'exception des dernières, toutes représentent l'homme ailé traditionnel de la mythologie. La plupart des propos sont incohérents. Nicholas est tellement malade qu'il se croit sur le point de mourir. Il demande à Christopher de venir l'aider à finir le moule, mais le prie aussi d'achever son travail si lui-même en était incapable, "car je ne me soucie ni du Ciel ni de l'Enfer" écrit-il, "je tiens seulement à ce que mon œuvre me survive".

Vers la fin de la narration figurent des fulminations contre Christopher et Alice, le rédacteur cite un judas dans un passage secret. Le lecteur peut en conclure que Nicholas a eu la confirmation de ses craintes sur la fidélité de son épouse.

Le récit devient décousu et s'achève de manière incohérente :

> *Si un coq claironne dans le nid d'un autre, alors que celui-ci soit un cocu. Pourquoi devrait-il hériter ? J'ai foi que je devrai imiter Persée, une vanité amusante, et avec le don de Prométhée dissiper la nuit depuis le bosquet d'Apollon. Où qu'aboutisse cette lumière, je l'y cacherai. Je le cacherai, je me joue de toi, mon petit œuf de coq aux yeux verts. Car il est mien.*
>
> **Le chef-d'œuvre de Nicholas Forby**
> **Aide de jeu n° 3**

Des notes portées en marge indiquent qu'Aleister a lu ceci et a été terriblement secoué par l'infidélité de sa mère. Ses notes griffonnées indiquent que les événements se sont produits neuf mois avant sa naissance.

Des jets de Savoir réussis rappellent que Nicholas fait souvent référence aux héros de la mythologie grecque. Prométhée a volé aux dieux le feu pour le transmettre à l'humanité. Persée a présenté un bouclier faisant miroir à la Méduse, la créature à la tête couverte de serpents, et l'a pétrifiée en lui renvoyant son regard mortel. Dans une remarque d'avertissement figure la référence à l'œuf de coq — certainement l'émeraude — car c'est d'eux que naissent les basilics dont le regard, comme celui de la Méduse, transforme les hommes en pierre.

La réussite d'un jet d'Idée fait supposer que la réflexion de la lumière du feu sur un miroir suivant l'angle indiqué dans le manuscrit, révèle la position du trésor. Bien que pouvant être orienté dans toute la bibliothèque, si le rayon lumineux est pointé vers le jardin à travers la fenêtre, il éclaire la poitrine d'Icare. Si les investigateurs ne s'en aperçoivent pas, un jet d'Idée réussi fait remarquer des branches de laurier qui tapent sur la vitre ; la phrase "chasse la nuit du bosquet d'Apollon" fait certainement allusion à ce phénomène. On ne peut suivre le rayon de lumière que durant les heures d'obscurité.

Le passage secret

Un passage secret relie la bibliothèque, les chambres principales et celle d'enfant. Il longe les couloirs principaux et les pièces et permet de regarder dedans par de petites fentes. Il suffit de manipuler une des étagères de la première alcôve pour ouvrir l'entrée. Le couloir est relié à un escalier secret aboutissant sous une dalle de l'écurie. Cette pierre n'a pas été soulevée depuis au moins un siècle.

Dans la partie du premier étage, on peut distinguer des traces laissées par la chaise roulante, ainsi que des empreintes, petites mais assurées, de bottes (appartenant à George). Le passage s'ouvre par un système de poids et de poulies actionné par une pédale de bois. Depuis les chambres, il faut actionner des appliques murales, et de l'écurie, il suffit de soulever la dalle. Des jets réussis de Trouver Objet Caché suffisent pour remarquer ces différentes entrées. Elles datent de la reconstruction de la demeure à l'époque de la Guerre Civile.

D'autres pistes

La mort d'Aleister Forby

Le docteur Jeffries, Bates et Betty n'ont guère envie d'être à l'origine de nouveaux ragots et n'aborderont le sujet que si les investigateurs les Persuadent de leur discrétion. Ils se souviennent très bien du drame car il coïncidait avec la précédente vague de sécheresse qu'a connue la paroisse. Le docteur Jeffries s'est chargé de toutes les formalités et a fait tout son possible pour étouffer le fait qu'Aleister s'était donné la mort.

La mort de Nicholas Forby

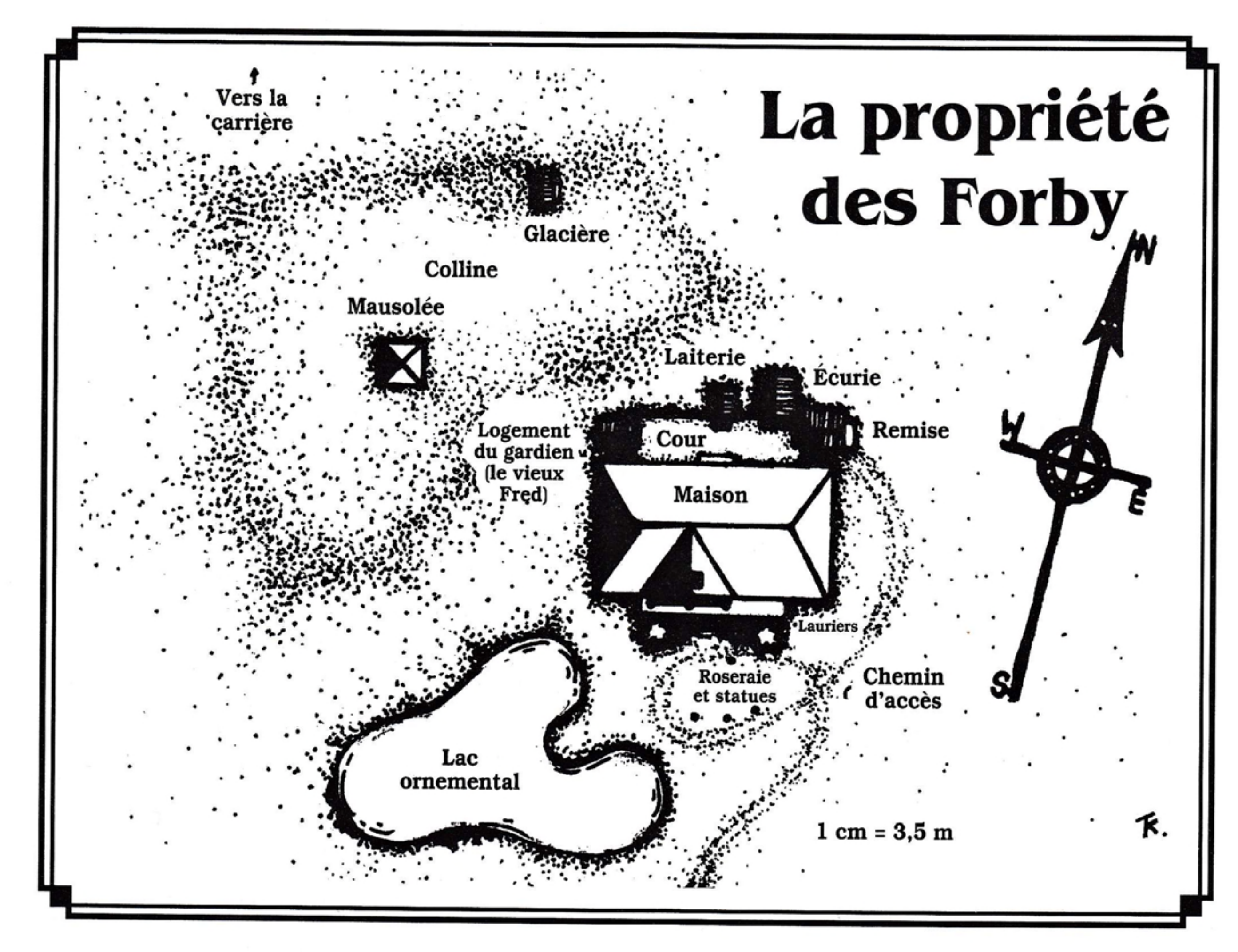
Des jets réussis de Bibliothèque sont nécessaires pour retrouver les archives utiles de l'église de Granton's Bridge et du médecin (le prédécesseur de Jeffries). Elles indiquent brièvement que Nicholas a "succombé de manière violente, étant déjà à moitié mort à cause de la maladie" et a été étranglé dans son lit. Il a été enterré, selon ses instructions, dans le mausolée familial, et il est indiqué que les funérailles furent organisées avec hâte car l'été était particulièrement chaud. Un jet d'Idée réussi indique que l'odeur aurait été insupportable si l'on avait respecté les délais normaux.

En ce qui concerne Christopher Lehmann

Il n'est pas possible de trouver de trace de Christopher Lehmann après 1835. Le Gardien est libre d'élaborer son existence passée, en y incluant des affaires sordides et de longues visites de régions déplaisantes du continent.

Le domaine

La propriété est desséchée et apathique, uniquement habitée par les lapins et les cerfs ; de jeunes arbres à feuilles persistantes ont été plantés en abondance (la ferme n'est plus occupée depuis la décennie précédente). Cependant, les conditions climatiques les font mourir en quantité, et Harry



se lamente en songeant qu'il faudra replanter et à la dépense que cela représente. L'eau du lac sert à l'arrosage de la roseraie.

Icare

La réussite d'un jet d'Histoire, d'Occultisme ou sous la moitié de la Connaissance rappelle que selon la mythologie grecque, Icare était le fils de Dédale, un inventeur réputé. Emprisonné par le roi Minos après avoir fourni à Thésée l'aide qui lui permit de tuer le Minotaure, Dédale créa des ailes avec de la cire, des roseaux et des plumes d'aigle afin de s'évader en compagnie de son fils. Dans l'enthousiasme de la jeunesse, Icare s'approcha trop du soleil, la cire qui fixait ses ailes fondit et il tomba dans la mer et se noya.

La statue de bronze représente un homme nu grandeur nature. Elle est couverte de vert-de-gris résultant de décennies d'exposition aux intempéries, mais grâce à son emplacement protégé, elle demeure la moins abîmée de toutes. Icare gît sur le dos, les yeux fermés et les bras déployés. Il n'y a aucune trace d'ailes.

Le socle couvert de lierre est entouré de rosiers soigneusement entretenus. Le titre n'apparaît dans son entier qu'après une inspection rapprochée — et peut-être douloureuse. Sur cette base est inscrit en caractères gras et fluides "ICARE, Après que la mer l'eut rendu." Dessous, identifiée grâce à la réussite d'un jet de Connaissance, figure une citation du "Paradis Perdu" de Milton, la plainte d'Adam à l'encontre de son Dieu sévère et inébranlable :

"T'ai-je demandé, Créateur de mon argile
De faire de moi un homme ?
T'ai-je sollicité des ténèbres pour m'élever ?"

Les autres statues

D'autres statues parsèment la propriété, toutes étant de strictes interprétations des héros ou des créatures malveillantes classiques. Il manque la moitié des têtes de l'Hydre ; les bras de Déméter sont tombés. Après avoir subi maints gels, le couple Cupidon-Psychée semble littéralement s'entre-dévorer en s'embrassant. La Méduse sans visage est franchement troublante.

Le point faible de la technique de Nicholas Forby est bien connu. Gertrude explique aimablement, et Meddler abruptement, qu'il est nécessaire de bien chauffer la maison en hiver car le froid fragilise tellement les plafonds qu'ils se fendent. Les statues du jardin sont couvertes pendant la mauvaise saison, mais souffrent malgré tout des gelées.

Le mausolée

Le mausolée, construit en pierre des environs, est sculpté de manière exquise pour représenter des arbres, des animaux, des gens et des créatures mythologiques. Deux gargouilles — à moins que ce ne soient deux diables ou deux anges terrifiants — en gardent l'entrée encadrée de colonnades de style corinthien, comme celle de la maison. À l'arrière, la construction descend pour former deux souches d'arbre dont les racines de pierre semblent s'enfoncer en se tortillant dans le sol. L'effet général est écrasant — peut-être à cause de tous ces yeux sculptés dans la pierre qui regardent sans jamais ciller. La population locale qualifie de papiste la décoration excessive de la structure.

Il est facile d'en obtenir la clé en s'adressant à Harry. L'intérieur est constitué d'une salle carrée avec des niches murales vides destinées à accueillir les cercueils. Les parois sont décorées de frises représentant Forby House du temps de

Nicholas, époque où Icare se dressait au milieu d'une pelouse. Sur d'autres représentations de la maison, un trou se trouve à l'arrière (la fosse de coulée). Le cercueil de Nicholas est installé dans un sarcophage de pierre occupant une position centrale. Les panneaux décrivent des scènes bibliques sculptées par son occupant : Satan dévorant son fils Léviathan, la résurrection de Lazare et le Christ renvoyant des démons dans un troupeau de porcs. Tous contiennent maints détails grotesques et évocateurs. Les examiner de près dans ce lieu évoquant la mort coûte 0/1 point de SAN.

Pour regarder à l'intérieur du cercueil, il faut en dévisser le couvercle après avoir ouvert le sarcophage (FOR contre FOR 30). Il ne contient rien d'autre que le squelette de Nicholas et ses habits décomposés. La Médecine ne révèle aucune cause organique à sa maladie, mais permet de constater que les vertèbres cérébrales ont été brisées et écrasées. Un jet de Trouver Objet Caché réussi fait également remarquer sur le cou de minuscules fragments d'une substance floconneuse verte. Un recours à la Chimie avec le matériel approprié indique qu'il s'agit de vert-de-gris, un acétate de bronze.

Rhoda et Alice ont toutes deux refusé d'être inhumées dans le mausolée qui n'avait pas été consacré. À cause de son suicide, Aleister ne pouvait être enterré en terre sacrée et devait forcément reposer ici.

La glacière

La glacière est installée sur le versant nord de la colline sur laquelle se dresse le mausolée. C'est une petite pièce creusée en profondeur ; elle sert à conserver la glace prélevée en hiver dans le lac. Grâce à cette réserve, la maisonnée peut consommer de nombreux desserts glacés et boissons rafraîchissantes.

La carrière

Les investigateurs apprennent l'existence d'une carrière abandonnée, à l'extrémité nord du domaine, dont Nicholas se servait et qui est tombée en désuétude. Elle est dangereuse, en particulier après la tombée de la nuit, et les risques d'accident sont élevés. Meddler insiste particulièrement sur ce point — et prend soin d'accompagner quiconque veut s'y aventurer.

Le site est à une demi-heure de marche de la maison, au-delà d'un bosquet laissé à l'abandon. Ses bords qui s'effritent sont pleins de traîtrise. La lande voisine est luxuriante en comparaison du paysage flétri que l'on voit partout ailleurs. Le fond de la carrière est rempli d'une eau stagnante et profonde.

Une cabane délabrée, envahie d'une abondante végétation — elle servait bien évidemment aux carriers — s'affaisse au bord du trou. À l'intérieur, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de repérer le costume "d'Homme Vert" de Meddler, posé dans un coin. Il comprend le masque terrifiant avec ses crocs proéminents, une paire de gants de grande taille durcis par la boue imitant des pattes en peau de bête. La réussite d'un jet d'Histoire Naturelle permet de déterminer que la peau et les crocs proviennent d'un tigre.

Meddler fait tout son possible pour empêcher un examen approfondi de cette cabane et transfère ensuite ses affaires dans une cachette plus sûre.

Granton's Bridge

La Forge du Diable

Le pub tire son nom de la fosse de coulée du domaine Forby, et de la croyance générale (mais habituellement exprimée avec une pointe d'humour) affirmant que le Diable a aidé Nicholas Forby dans son Art.

Il vaut mieux discuter des fantômes autour d'une bière et avec circonspection, non seulement pour ne pas attirer le Mauvais Œil, mais aussi pour éviter le ridicule. Les quelques clients se font un plaisir de parler des légendes sur les Forby à ceux qui leur offrent des tournées.

Selon la rumeur, la propriété abrite un sinistre occupant, un homme vert poilu qui pourchasse quiconque s'y aventure après la nuit. Le Vieux Fred a particulièrement tendance à développer cette histoire, en mettant beaucoup d'emphase sur ses aspects les plus sinistres — l'Homme Vert étant un symbole des "anciens dieux" qui désirent de jeunes vierges et des étrangers perdus — façon pour lui de décourager les intrusions sur "son" domaine.

Le Diable est censé avoir secondé Nicholas Forby dans la réalisation de son œuvre et être venu à la fin s'emparer de son âme. D'après la légende, le sculpteur fut retrouvé dans sa chambre, le corps brisé, "le visage exprimant la terreur," et une "matière verte" était mélangée au sang et aux fragments de cervelle projetés dans la pièce. Plusieurs villageois sont prêts à jurer que leurs pères ont aperçu "l'homme vert" meurtrier, quoique leurs récits se contredisent mutuellement, certains plaçant sans raison apparente la créature dans d'autres lieux que la propriété.

Plusieurs générations de curieux ont fouillé le terrain des Forby, en cachette ou ouvertement, dans l'espoir de découvrir le trésor perdu. Personne n'a jamais rien trouvé, même pas le quart d'un penny.

Le docteur Jeffries

Le docteur Jeffries est un individu loquace et cordial, à la barbe luxuriante et fumeur de pipe ; la soixantaine passée, il a des allures de gentleman-farmer. Son tabac empeste. Il effectue ses visites à domicile avec une extrême rapidité et il crie ses prescriptions alors même qu'il s'en va. Il est également le magistrat local.

Avec la réussite d'un jet de Persuasion, il accepte de laisser consulter ses archives, pourvu qu'on le lui demande poliment et que l'on affiche des intentions louables. Il donne sèchement des précisions sur le certificat de décès d'Aleister Forby ; bien qu'il y soit inscrit "décès accidentel", le malheureux s'était en fait volontairement logé une balle dans la tête. Aleister a souffert toute sa vie de violentes migraines, et le médecin a une théorie là-dessus : rendu malade par la chaleur excessive, Aleister s'est donné la mort pour soulager sa douleur.

Si quelqu'un réussit un jet de Chance, Jeffries mentionne en passant qu'il a en sa possession une lettre remise par Rhoda (voir l'aide de jeu n° 4 page suivante) ; il suppose qu'elle contient les explications du suicide d'Aleister. Cette enveloppe scellée (qu'il conserve dans un bureau) est pour lui une marque sacrée de confiance, le témoignage de la considération qu'avait la veuve à son égard ; il n'acceptera qu'elle soit ouverte que si on le convainc que cela peut venir en aide à Harry. Il s'avérera peut-être nécessaire de le Persuader, de lui raconter une histoire plausible ou de lui dérober la lettre.

Le docteur Jeffries possède chez lui un tableau de Christopher Lehmann et accepte d'en parler en prenant le porto et en savourant un cigare. "Quelque peu mystérieux, ce vieux Christopher" rumine-t-il. "Il n'a plus donné signe de vie dans les années 30. Cela arrive parfois." Le tableau représente la maison des Forby, dans un environnement brumeux, et une femme occupe le premier plan — Jeffries pense qu'il s'agit d'Alice Forby. Il date de 1835. "Typique de Lehmann... " ajoute le médecin en désignant sa poitrine dénudée. "Je ne sais pas si j'aurais voulu que ma femme pose pour un artiste. Je n'aurais jamais été trop à l'aise — eh bien... Enfin, de toute façon, Nicholas était lui-même un artiste, n'est-ce pas ?" Cette dernière phrase est prononcée avec un coup de coude et un clin d'œil.

S'il est confronté à une preuve quelconque, ou avec un jet de Persuasion réussi, le docteur Jeffries admet avoir eu

J'ai découvert une cachette contenant des papiers — sur son emplacement, je dirai simplement que pendant toutes mes recherches le secret était sous mes yeux. Je les ai remis à l'endroit où je les ai trouvés, car mon cœur est malade de ce que j'y ai appris. Mon âme souffre d'une douleur plus terrible que celle qui est dans ma tête. Maintenant, je connais la vérité sur l'Homme Vert, qui fait chuchoter les vieilles femmes du village. Maintenant je sais où mon trésor se trouve, et au nom du Seigneur, j'aurais préféré que jamais mes recherches ne soient couronnées de succès.

Je vais enquêter, ne serait-ce que dans l'espoir que tout ceci ne soit que mensonges ou divagations. Je vais aller seul protéger l'honneur de ma famille, mais je jure que j'irai armé.

Rhoda, si tu trouves ceci, quelles que soient les apparences, sache que comme mon père, j'ai été des plus traîtreusement et abominablement assassiné.

Aleister

Le chef-d'œuvre de Nicholas Forby
Aide de jeu n° 4 — La lettre d'Aleister Forby

une relation platonique avec Rhoda Forby. Il préfère se contenter de reconnaître sa chaleureuse admiration à son encontre. Rhoda a refusé avec ménagement sa demande en mariage, avouant que les circonstances de la mort d'Aleister l'avaient trop affectée pour qu'elle envisage de se remarier. Jeffries est convaincu que la quête du trésor familial est un calmant et une diversion inoffensive pour l'esprit enfiévré du malade. Les événements vont rapidement prouver qu'il a tort.

Chronologie

Cette chronologie n'est proposée que pour servir de guide. Le Gardien est invité à jongler avec les événements en fonction des initiatives des investigateurs et de leurs lubies.

Premier jour

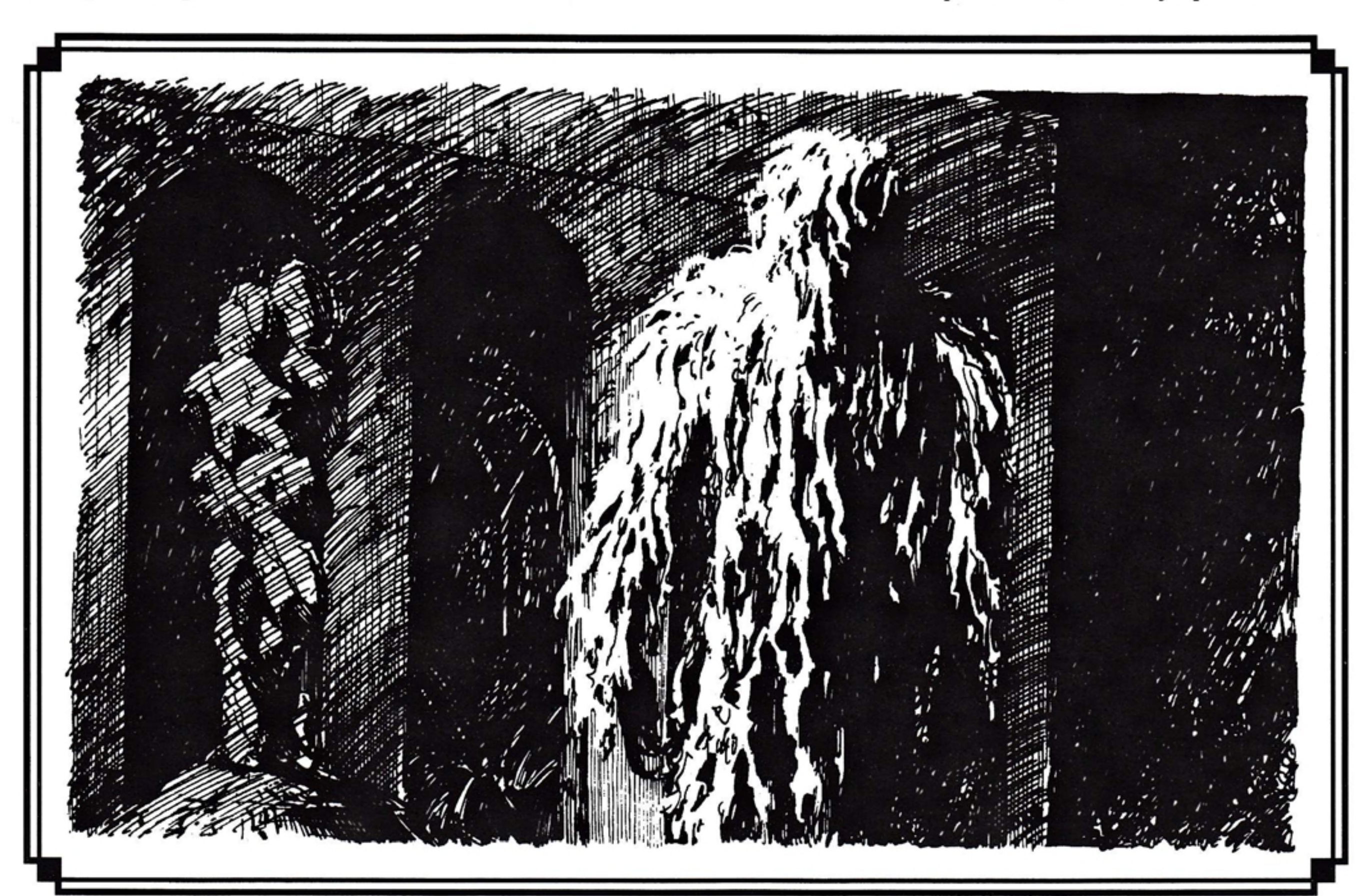
Après l'entretien initial avec Harry, Gertrude et Meddler, ce dernier fait faire le tour de la maison et du jardin aux invités et leur pose de nombreuses questions sur leurs métiers, leurs affaires passées, les relations avec son beau-frère, etc. Il ignore la subtilité et un jet réussi de Psychologie permet de comprendre que cet interrogatoire maladroit est destiné à juger leurs caractères et leurs capacités.

Pendant la visite de l'écurie, Mike et Peter apparaissent et montrent les dents, ce qui pousse à se demander (jets d'Idée si nécessaire) ce qu'ils faisaient quand Harry et Bates recherchaient l'intrus, avant la réapparition des accès de fièvre. S'ils posent la question, les investigateurs apprennent qu'aucun des deux chiens ne s'est manifesté pendant l'incident. Discuter avec le Vieux Fred en usant de Psychologie fait apparaître qu'il en sait plus qu'il le prétend.

Après leur avoir fait faire le tour du propriétaire, Meddler s'excuse et quitte la demeure, expliquant qu'il a un rendez-vous d'affaires à Londres le lendemain. Le rendez-vous est fictif, et il ne prend même pas la peine d'aller jusqu'au village pour prendre le train. Une fois son alibi établi, il fait demi-tour en cours de route et se dirige vers la carrière.

Le dîner est composé de poulet et de pommes de terre bouillies, suivis de riz au lait.

Les investigateurs ont juste le temps de jeter un rapide coup d'œil dans la bibliothèque. La réussite d'un jet préliminaire de



L'Homme Vert

Bibliothèque permet de saisir la façon dont elle est rangée, des jets supplémentaires, le lendemain, de repérer les divers journaux personnels.

Des investigateurs moins intellectuels devraient être encouragés à suivre les diverses pistes découvertes en parlant aux gens et en explorant la campagne.

Première nuit

Harry insiste pour que toutes les portes et fenêtres soient closes dès qu'arrive l'obscurité. Gertrude s'exécute pour le satisfaire, mais une sensation de chaleur et d'oppression envahit les lieux. Comme elle hésite, il crie après elle et l'humilie devant les invités, invoquant d'un ton chagrin la sécurité comme raison de son exigence. Réussir des jets de Psychologie révèle qu'il redoute vraiment d'avoir une visite surnaturelle.

En pleine nuit, les investigateurs qui réussissent un jet d'Écouter se réveillent en entendant quelque chose se déplacer à l'extérieur. La réussite de jets d'Histoire Naturelle signale que les chiens ne donnent aucun signe d'alerte (tous deux connaissent Meddler). Dès que les invités commencent à faire une ronde maladroite, des aboiements s'élèvent. Peter, le bouledogue, surgit et saisit quiconque le menace. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de repérer une grande silhouette qui traîne dans les buissons près d'une fenêtre. Grâce à la confusion créée par les chiens et la maison en émoi, elle s'éclipse en laissant des taches sur le rebord de la fenêtre. Au Gardien de s'assurer qu'aucune balle n'atteint la forme mystérieuse. Après examen, les traces se révèlent être composées d'herbe écrasée, de mousse, de végétaux et de boue.

Pendant que les investigateurs sont occupés avec la créature qui s'est évanouie et avec les chiens, le Vieux Fred arrive et excite encore plus les bêtes jusqu'à ce qu'il soit convaincu qu'il a bien affaire aux invités. Le moindre coup de feu est suffisant pour mettre Harry en état de choc ; il perd 1 point de SAN. Les armes à feu découvertes durant l'incident sont confisquées, sinon Meddler les rend inutilisables par la suite.

Deuxième jour

Grâce à des jets réussis de Bibliothèque, les investigateurs finissent par mettre la main sur les livres désirés. Réussir des jets d'Idée suggère des pistes utiles pour les recherches extérieures (registre des décès, le docteur, le pub, etc.).

La terre est durcie par la sécheresse mais grâce à un jet de Suivre une Piste réduit de moitié, il est possible de repérer des traces se dirigeant vers le sud jusqu'à la limite du domaine. Avec deux jets identiques supplémentaires et en y consacrant presque toute la journée, les investigateurs suivent la piste qui ne cesse de serpenter d'une manière ingénieuse, visiblement destinée à semer des fileurs ; elle finit par s'orienter vers le nord, en direction de la carrière. Il est vain de tenter de faire appel au flair des chiens qui partent dans tous les sens.

Durant cette activité, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché réduit de moitié permet de repérer plusieurs pièges posés par le Vieux Fred. Les investigateurs risquent même d'être effrayés par les cris d'un lapin mourant qui se débat encore.

Gertrude passe la matinée à faire la lecture à son mari, lequel corrige sans cesse sa prononciation, quand il ne critique pas sa façon de se tenir ou le contrôle de sa voix. Le déjeuner est composé d'un bouillon de poule accompagné de pain et de beurre.

Dans l'après-midi, toute la maisonnée, à l'exception de Harry, a droit à un festin secret dans la cuisine, un cake aux fruits au glaçage blanc surmonté de cerises. L'arrivée d'un investigateur perturbe la réunion, bien que quelques mots pleins de tact suffisent à apaiser l'agitation, et tout peut reprendre comme avant.

Meddler revient en fin de journée. Il se montre très serviable et tient à être tenu au courant des plans des invités. Le dîner comprend du bœuf bouilli accompagné de panais et de chou, suivi du pudding au pain et au beurre. L'invalide qui proteste se voit servir du foie cru.

Deuxième nuit

Harry insiste à nouveau pour que la maison soit close, malgré la chaleur toujours oppressante. Grâce aux renseignements qu'il a obtenus en rentrant, Meddler tente de jouer les fantômes tout en se forgeant un alibi. Par exemple, il s'écrie : "Il est là ! Tally ho !" et s'élance dans les buissons. Il entraîne les investigateurs dans une chasse au Dahu puis prétend avoir perdu l'intrus.

Si les invités ont entendu parler de la légende sur la mort de Nicholas, ou des circonstances de celle d'Aleister et la mentionnent à Meddler, celui-ci revient sur ses pas et déverse de la cervelle et du sang de cochon dans la bibliothèque. L'origine non humaine de ces substances sera déterminée grâce à la réussite d'un jet de Chimie représentant celle de l'analyse du sang avec des réactifs. Si Harry en entend parler, le choc le fait sombrer dans un état de prostration (nouvelle perte d'un point de SAN).

Si les investigateurs ne tendent aucune embuscade, les événements de la nuit précédente se répètent, cette fois sans que Meddler s'inquiète de se forger un alibi. Ils devraient apercevoir le visage masqué de plus près (avec une éventuelle perte de 0/1D3 points de SAN) avant que la "créature" ne leur échappe et ne disparaisse.

S'ils ont mis le Vieux Fred au courant de leur traquenard, celui-ci attend qu'ils se retirent avant de vaquer à ses affaires. Sinon, ils remarquent à nouveau que les chiens n'aboient pas, même quand ils commencent à courir à droite et à gauche. Le jardinier et les bêtes sont absents ; ils sont en train de faire la tournée des pièges.

Troisième jour

Les investigateurs devraient maintenant être en bonne voie de résoudre le mystère. La journée est particulièrement suffocante. Les humeurs se tendent, les émotions sont exacerbées.

Les preuves des activités illicites du Vieux Fred sont découvertes dans la matinée, à cause des bottes et des chiens couverts de poussière et (avec un jet réussi de Trouver Objet Caché) d'un couple de lapins cachés sous le tas de bois. Leur enquête sur les conséquences de la nuit précédente dépend de ce qui s'est passé. Il est toujours difficile de Suivre une Piste, dans les mêmes conditions que la veille. Toutefois, les investigateurs peuvent gagner du temps s'ils pensent à redémarrer de l'endroit où, la veille, ils avaient perdu la trace.

La réussite d'un jet de Suivre une Piste révèle qu'une personne lourde a marché dans la roseraie qui est, comparée au reste, bien arrosée. Un appel à la Géologie fait constater que le sol riche ne correspond pas à la poussière qui couvre les bottes du Vieux Fred. L'examen de toutes celles de la maison ne donne aucun résultat, mais la réussite d'un jet d'Idée réduit de moitié fait penser que celles de Meddler sont, comme toujours, parfaitement immaculées.

Ceux qui prennent le temps de faire un tour au village ont l'occasion d'entendre les commentaires abasourdis sur la disparition des abats d'un porc tué la veille.

Le menu du déjeuner se compose d'un bouillon de bœuf accompagné de pain et de beurre.

Connie s'en va à midi pour voir son fils ; elle prend un raccourci en coupant à travers la campagne et en passant près de la glacière.

Gertrude sert le thé dans le jardin pendant que Harry fait sa sieste : scones, gâteaux et thé glacé. Elle est malicieuse et



Icare animé

excessivement joyeuse, mais c'est parce qu'elle se sent coupable de se détendre alors que son époux est malade. Celui-ci se réveille tôt et aperçoit par une fenêtre le petit groupe installé sur la pelouse. Il est irrité pour tout le reste de la journée et affirme — au visible désarroi de sa femme — qu'il préférerait être mort.

Meddler est excédé par la colère de son beau-frère et s'en va. Il revient un bon moment après le thé, affirmant avoir fait le tour de la propriété pour calmer sa mauvaise humeur due à la manière dont Harry traite Gertrude.

Au crépuscule, Connie n'est toujours pas revenue. Gertrude est inquiète et envoie Bates à la ferme — avec un investigateur si certains se proposent pour l'accompagner. Le serviteur emprunte la route, étant trop âgé pour passer à travers champs de nuit. Il apprend que la jeune fille a quitté la ferme une heure plus tard qu'à l'accoutumée. La fermière, qui s'occupe de deux beaux garçons, déclare lui avoir conseillé de prendre la route, mais Connie a répondu en riant qu'elle ne voulait pas être en retard pour le souper de sa patronne et est passée par la campagne.

La jeune fille gît, inconsciente, au bord de la carrière béante. Elle revient à elle grâce aux Premiers Soins ou à la Médecine, mais elle reste inerte jusqu'à ce qu'on l'installe dans son lit. Elle déclare qu'au moment où elle traversait le bosquet, elle fut terrifiée par l'apparition d'un homme nu — "tout vert mais avec une tête qui n'était pas humaine" — qui se roulait dans l'herbe grasse du taillis et qui beuglait (Meddler célébrait son triomphe devant l'aggravation de l'état de Harry). Elle s'est enfuie, s'évanouissant à peine sortie du bois.

La troisième nuit

Craignant d'être bientôt démasqué, Meddler décide de porter une estocade finale. Il a l'intention de pénétrer dans la chambre de Harry revêtu de son costume "d'Homme Vert" et de faire subir à l'invalide un choc qui lui sera immédiatement fatal. Alors qu'il s'apprête à mettre son plan en branle, il rencontre sur son chemin le Vieux Fred qui fait la tournée de ses pièges. Pris de panique, il bat le vieil homme à mort avec un morceau de bois. Les chiens reviennent au petit matin, gémissent autour de la maison et essayent d'entraîner du monde vers le cadavre. Pendant ce temps, Meddler est à la clairière, occupé à

se nettoyer avec frénésie. Il aura du mal à justifier d'un alibi si l'on s'aperçoit qu'il a découché.

La découverte du Vieux Fred, dont tous les os sont rompus, provoque une perte de 1/1D3 points de SAN. Des taches d'origine végétale, des éclats de bois, de la boue recouvrent le corps. Des coups de griffes ont lacéré la figure et les bras. Mais le visage est figé dans une expression de mépris ferme et résolu.

Le quatrième jour

Les initiatives et activités des investigateurs sont désormais primordiales. Si, dès maintenant, ils suspectent Meddler d'être un assassin ou même s'ils le démasquent, l'action du scénario peut faire une pause pendant que se déroulent les procédures légales. Les Forby ne toléreront pas que leurs invités fassent des allégations sans bases solides.

La quatrième nuit

Meddler, déguisé, tente à nouveau de pénétrer dans la chambre de son beau-frère. S'il y parvient, Harry perd 0/1D6 points de SAN et, en réussissant un jet d'Idée, ne subit qu'un simple évanouissement, sinon il est victime d'une rechute. Il se rétablit alors si sa femme ou quelqu'un d'autre réussit un jet de Médecine réduit de moitié ; un échec indique qu'il meurt dans les quinze jours en ayant perdu la raison.

Les initiatives des investigateurs vont peut-être ruiner le plan de Meddler. Il se peut aussi qu'ils soient occupés par d'autres affaires.

Le final

Icare s'anime lorsque les investigateurs le fouillent en espérant y trouver le trésor, ou quand Harry formule son désir de mourir. Les personnages peuvent entendre le cri inhumain poussé par ce dernier lorsqu'il se réveille en découvrant le masque irréel de son beau-frère, alors qu'ils sont eux-mêmes confrontés à un Icare réveillé — ce qui produit un final partagé entre les horreurs surnaturelles et d'autres plus ordinaires.

S'ils sont parvenus à mettre un terme aux manifestations de Meddler avant de rencontrer la statue animée, ils sont en meilleure position pour l'affronter.

Icare

Icare est un bronze fondu hérissé de vert-de-gris. Il ne peut se déplacer que dans les périodes où le temps chaud assure la malléabilité de ses membres. Quand il commence à bouger, il ouvre les yeux et la bouche, dévoilant ainsi des globes oculaires humains et des dents blanches. Ceux qui voient la chose verte se mouvoir perdent 1/1D8 points de SAN. La moindre rupture de sa surface fait apparaître l'os intérieur, provoquant une nouvelle perte de 1/1D6 points de SAN.

Une attaque qui lui inflige au moins 10 points de dommages crée un trou dans sa poitrine. En plus de révéler l'ossature, cela déloge de sa cachette l'œuf de bronze, également corrodé, qui tombe par terre. Voir Le Terrible Secret, en encart ci-dessous.

Le bronze est en réalité une coquille vide moulée autour d'un homme vivant dont le squelette et l'âme damnée sont inexorablement liés au métal. Icare ne possède qu'une faible conscience irrationnelle, concentrée sur le seul désir de tuer Nicholas Forby — pour qui il prend Harry — et tous ceux qui se mettent sur son chemin. Après avoir accompli sa tâche, il retourne à sa place d'origine. Pour agir, il a besoin d'un catalyseur qui amène sa découverte et peut-être du cycle perpétuel formé par la chaleur, de l'adultère et le désir de mourir exprimé par sa victime.

Icare ne se déplace pas durant la journée. Étant une créature des ténèbres, la lumière le désarme et aveugle ses yeux vivants mais ensevelis.

Nicholas a éveillé Icare par un acte de volonté né d'un désir de mourir et l'a lâché sur ses descendants — involontairement ou non. Aleister s'est suicidé dans la bibliothèque alors que la statue s'avançait d'un pas pesant vers les marches.

Il est possible de stopper Icare par des attaques physiques, à condition qu'elles soient assénées avec suffisamment de force. La seule manière de l'arrêter consiste à réduire sa FOR en le martelant, en lui tirant dessus ou par d'autres formes de lutte — il faut se rappeler que ses 6 points d'armure comptent contre toutes les attaques. Chaque fois qu'une arme à feu est utilisée dans la maison, Harry perd 1 point de SAN.

Une façon moins coûteuse de détruire la statue consiste à l'attirer dans la glacière. Un accès dément de perspicacité rappelle que l'Icare de la mythologie grecque est mort après avoir plongé dans la mer, laissant penser que l'eau peut aider

Le terrible secret

Nicholas Forby ne voulait pas agir ouvertement contre Aleister car il n'aurait pas supporté que les gens apprennent que sa femme l'avait trompé. Savoir que son fils était celui d'un autre le priva de toute affection pour cet enfant illégitime. Aussi il le déshérita à sa manière, en faisant disparaître de la circulation le savoir concernant ses techniques évoluées de fonte. Ne voulant cependant pas détruire le travail de toute une vie, il laissa quelques indices pour aider à sa découverte, si certains des descendants de Christopher avaient le cran de les chercher.

La composition de l'alliage et les techniques de moulage ont été rédigées sur un papier très fin, qui fut scellé à l'intérieur d'un œuf de bronze maintenant vert-de-grisé et dissimulé dans la poitrine d'Icare. Bien que pouvant être lu avec l'aide d'un jet d'Anglais réussi, il est nécessaire de disposer de quelques connaissances en Chimie et en métallurgie pour comprendre les notes dans leur intégralité.

La merveilleuse malléabilité du matériau obtenu possède une application dans l'industrie moderne. Si la famille Forby parvient à surmonter ses réticences concernant les abominations auxquelles est rattaché le document, elle peut prétendre à une certaine fortune. Des investigateurs peu scrupuleux pourraient négocier un pourcentage en contrepartie de leur aide.

La dernière page du document ne concerne pas la métallurgie. Nicholas Forby y confesse le terrible secret de son chef-d'œuvre.

> *Oui, je l'ai tué, et j'en serai damné. Mais il a perverti l'esprit de ma femme contre moi et a enfanté le fils qui aurait dû être mien. Pauvre Christopher. Il a volé trop près du soleil et il s'est brûlé.*
>
> **Le chef-d'œuvre de Nicholas Forby**
> **Aide de jeu n° 5 — La confession de Nicholas Forby**

à stopper la créature. Icare ne suivra que Harry ou George. S'il est immergé dans l'eau ou entouré de glace, il devient léthargique et perd 1D3 points de FOR par round. Son armure cesse de lui apporter une protection quand sa FOR atteint 15, et sa DEX est réduite de moitié. Il est immobilisé lorsque sa FOR est réduite à 0. Le processus inverse se produit quand il se réchauffe. Après une heure d'immersion ou de froid, il se fragilise et peut facilement être mis en pièces ou fondu, ce qui révèle entièrement son horrible structure. La porte de la glacière s'ouvre vers l'extérieur. On ne peut la verrouiller, quoiqu'il soit possible de la bloquer en réussissant un jet de FOR contre FOR, avec un tirage par round. Le battant étant solide, il ne faut pas moins de 30 points de dommages pour le détruire.

Icare met 1D4 rounds pour traverser le lac d'agrément qui n'est pas assez profond pour le gêner.

S'il est fondu dans un four du commerce, cela créera certainement un scandale (et une enquête dans laquelle les investigateurs risquent d'être fortement impliqués) à cause de l'apparition du squelette. Gertrude Forby cherche à éviter autant que possible un tel étalage public par égard à la santé défaillante de son mari. Soit dit en passant, si l'œuf se trouve toujours dans la poitrine d'Icare au moment de la fusion, il est détruit et, avec lui, son secret.

Un enterrement chrétien, une bénédiction ou toute autre action visant à donner le repos à cette âme n'a aucun effet, car la statue est animée par la volonté de Nicholas Forby, lequel est décédé depuis bien longtemps. Ce n'est pas vraiment un fantôme, mais plutôt un automate qui accomplit fidèlement sa tâche chaque fois qu'il s'éveille.

Si le manège de Meddler est dévoilé avant qu'il y ait des morts, celui-ci tente d'affirmer qu'il s'agissait d'une plaisanterie. Pourtant, même les imbéciles la qualifieraient de particulièrement déplaisante. Sinon, il s'enfuit et fait une chute mortelle — un accident ? — dans la carrière. Il est tenu pour responsable des troubles et des décès qui se sont produits, le magistrat local, le docteur Jeffries, prononçant à son encontre un verdict de "culpabilité en état de démence temporaire".

Si Meddler arrive à ses fins, Gertrude Forby est alors en danger, surtout si elle envisage de se remarier. Ayant déjà tué une première fois pour s'emparer de sa fortune, son frère risque de vouloir recommencer.

L'attachement romantique de Gertrude se termine si Meddler est ouvertement démasqué, qu'il meurt ou soit emprisonné. Elle ne peut aimer quelqu'un qui a dénoncé son frère. Si Harry survit aux méfaits de son beau-frère et d'Icare, elle se réconcilie avec lui et le soigne jusqu'à ce qu'il se rétablisse, les tourments familiaux étant résolus.

Conclusion

Les investigateurs obtiennent 1D8 points de SAN pour la destruction de la statue, et 1D6 points supplémentaires s'ils sauvent Harry. Ils en acquièrent encore 1D6 s'ils découvrent la ruse de Meddler avant qu'elle ne fasse perdre la raison au malade.

La mort de Harry coûte à chaque personnage 1D4 points de SAN.

HAROLD FORBY, 33 ans, héritier invalide d'une malédiction surnaturelle

FOR 10	CON 9	TAI 17	INT 11	POU 10
DEX 11	APP 15	ÉDU 14	SAN 30	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Crédit 75 %, Discrétion 45 %, Écouter 75 %, Histoire Naturelle 70 %, Persuasion 50 %, Trouver Objet Caché 65 %.

GERTRUDE FORBY, née Gertrude Meddler, 31 ans

FOR 9	CON 13	TAI 10	INT 14	POU 15
DEX 14	APP 13	ÉDU 11	SAN 75	PV 12

Bonus aux dommages : Néant.

Armes : Aucune.

Compétences : Art (Chant) 70 %, Comptabilité 50 %, Histoire Naturelle 20 %, Marchandage 45 %, Persuasion 55 %, Premiers Soins 45 %, Psychologie 55 %, Trouver Objet Caché 50 %.

GEORGE FORBY, 12 ans, leur fils

FOR 7	CON 6	TAI 6	INT 13	POU 14
DEX 14	APP 13	ÉDU 9	SAN 70	PV 6

Bonus aux dommages : Néant.

Armes : Aucune.

Compétences : Bibliothèque 45 %, Discrétion 75 %, Dissimulation 60 %, Esquiver 80 %, Feindre l'Innocence 100 %, Feindre une Maladie 70 %, Histoire Naturelle 40 %, Lancer 50 %, Se Cacher 75 %, Trouver Objet Caché 40 %.

JOHN MEDDLER, 27 ans, parent pauvre et vengeur

FOR 17	CON 15	TAI 16	INT 10	POU 12
DEX 16	APP 17	ÉDU 14	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Griffes 70 %, 1D3+2 + bd ; Sabre de Cavalerie 65 %, 1D8 + bd.

Compétences : Baratin 35 %, Crédit 30 %, Discrétion 75 %, Dissimulation 50 %, Écouter 50 %, Esquiver 75 %, Fusil 60 %, Grimper 80 %, Histoire Naturelle 50 %, Mécanique 50 %, Monter à Cheval 90 %, Nager 50 %, Navigation 45 %, Se Cacher 70 %, Suivre une Piste 58 %.

Dans son costume d'Homme Vert, Meddler dispose de 2 points d'armure grâce à la boue qui le recouvre et sa vue fait perdre 0/1 point de SAN.

ROBERT BATES, 59 ans, majordome sobre

FOR 11	CON 10	TAI 9	INT 12	POU 9
DEX 13	APP 8	ÉDU 7	SAN 45	PV 10

Bonus aux dommages : Néant.

Armes : Aucune.

Compétences : Art (Majordome) 85 %, Comptabilité 25 %, Conduire Attelage 55 %, Discrétion 45 %, Économiser pour la Retraite 100 %, Écouter 45 %, Nettoyer l'Argenterie 90 %.

BETTY BATES, 54 ans, cuisinière sobre

FOR 9	CON 11	TAI 9	INT 10	POU 12
DEX 12	APP 10	ÉDU 5	SAN 60	PV 10

Bonus aux dommages : Néant.

Armes : Aucune.

Compétences : Art (Cuisine) 65 %, Marchandage 55 %, Premiers Soins 65 %, Psychologie 35 %, Respecter les Confidences 100 %, Trouver Objet Caché 45 %.

CONNIE, 16 ans, bonne étourdie

FOR 12	CON 13	TAI 11	INT 9	POU 9
DEX 13	APP 14	ÉDU 5	SAN 45	PV 12

Bonus aux dommages : Néant.

Armes : Aucune.

Compétences : Adorer Gertrude 100 %, Art (Cuisine) 15 %, Dissimuler les Objets Brisés 25 %, Marchandage 25 %, Nettoyer les Objets 35 %, Papoter 65 %, Se Cacher 45 %, Se Quereller avec la Cuisinière 45 %.

LE VIEUX FRED, 67 ans, gardien, braconnier revêche

FOR 14	CON 17	TAI 8	INT 13	POU 11
DEX 15	APP 5	ÉDU 7	SAN 55	PV 13

Bonus aux dommages : Néant.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 ; Gourdin 65 %, 1D4.

Compétences : Braconner 60 %, Dissimulation 75 %, Esquiver 35 %, Grimper 45 %, Histoire Naturelle 60 %, Se Cacher 65 %.

MIKE, 4 ans, setter irlandais

FOR 7	CON 11	TAI 4	POU 7
DEX 9	PV 8	Déplacement 12	

Armes : Morsure 30 %, 1D6.

Compétences : Aboyer en Présence d'Étrangers 90 %, Écouter 75 %, Flairer Quelque Chose d'Intéressant 90 %.

PETER, 8 ans, bouledogue tacheté

FOR 8	CON 13	TAI 7	POU 13
DEX 12	PV 8	Déplacement 12	

Armes : Morsure 55 %, 1D3.

Compétences : Aboyer en Présence d'Étrangers 90 %, Écouter 75 %, Flairer Quelque Chose d'Intéressant 90 %.

Peter ne mord que si on le provoque. Une fois qu'il a saisi un adversaire, il inflige automatiquement des dommages jusqu'à ce que quelqu'un qu'il connaît l'appelle. Sinon, un jet de FOR contre FOR permet de s'en défaire.

DOCTEUR HUBERT JEFFRIES, 65 ans, médecin loquace

FOR 14	CON 13	TAI 15	INT 16	POU 10
DEX 16	APP 10	ÉDU 17	SAN 50	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Anatomie 75 %, Anglais 80 %, Baratin 60 %, Biologie 65 %, Chimie 65 %, Chirurgie 35 %, Crédit 70 %, Esquiver 35 %, Latin 75 %, Médecine 75 %, Premiers Soins 80 %, Psychologie 60 %, Trouver Objet Caché 75 %.

ICARE, Force surnaturelle emprisonnée dans un bronze vert-de-grisé

FOR 36	TAI 20	INT 7	POU 16
DEX 10	PV 36	Déplacement 7	

Bonus aux dommages : +2D6.

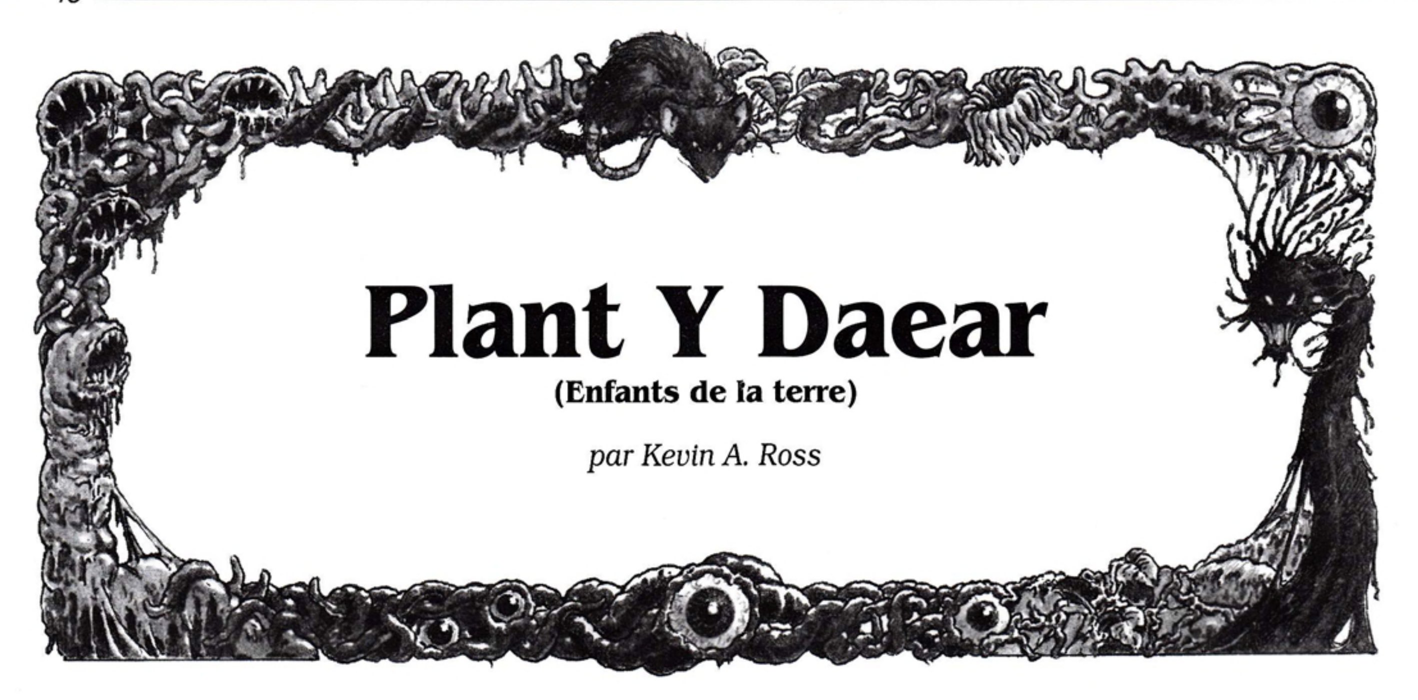
Armes : Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd.

Armure : Icare possède 6 points d'armure. Le froid rend son l'alliage cassant et rigide, ce qui l'immobilise. Quand il est dans cet état, l'armure est neutralisée.

Compétences : Discrétion 90 %, Esquiver 50 %, Se Cacher 90 %, Trouver Forby 100 %.

Perte de SAN : 1/1D8 en le voyant marcher, 1/1D6 en se rendant compte de la nature de ce qui l'anime.





Plant Y Daear

(Enfants de la terre)

par Kevin A. Ross

"Mon pays, mon pays, je suis dévoué à mon pays,
Tant que la mer entourera les terres tant aimées
Puisse l'antique langue continuer de vivre."
— Extrait de l'Hymne National du Pays de Galles

Dans "Plant Y Daear" les investigateurs vont chercher à résoudre le mystère du meurtre du colonel Albert Hardwicke, tué en pleine nature galloise. Ce scénario peut être joué par un nombre quelconque d'investigateurs de toutes professions. Il est supposé se passer pendant le printemps, mais le Gardien peut aisément le transposer en une autre saison.

Informations destinées au Gardien

Albert Hardwicke, un officier en retraite résidant à Londres, a récemment été retrouvé assassiné dans l'est du Brecknockshire, en pays de Galles, le crâne défoncé par un instrument contondant et le corps couvert de nombreuses autres blessures. L'agent de la police locale n'a pas trouvé trace du ou des tueurs et l'affaire n'est donc pas résolue.

Jusqu'à la lecture de son testament, les raisons de sa présence en pays de Galles n'étaient pas connues. On apprit alors que, parmi les biens qu'il laissait à son neveu, Nathan Hardwicke, figurait une propriété située dans les Montagnes Noires du Brecknockshire, la région où il a trouvé la mort. Nathan Hardwicke, un garçon passionné par l'étude, ignorait tout de cette propriété.

Son oncle ne lui en avait jamais parlé, car c'est là qu'une terrible tragédie a frappé la défunte mère de Nathan. Vingt ans auparavant, Albert et sa sœur Clarissa passaient l'été dans leur maison des Montagnes Noires, lui pour profiter d'une permission et elle pour se mettre à l'abri des derniers complots familiaux visant à la marier. Ils y goûtaient un été idyllique dans la beauté à la fois calme et sauvage de la nature galloise.

Mais un après-midi Clarissa s'enfonça trop loin dans les bois touffus et les collines accidentées. Elle découvrit un lieu de mystères sombres et antiques : dans un creux entre les collines boisées, un ensemble de pierres et de bâtons formait des dessins bizarres. Alors qu'elle s'y attardait, les bâtisseurs de ce temple étrange se jetèrent sur elle...

C'étaient des créatures rabougries, presque enfantines, avec des yeux et des passions de bêtes sauvages : le Petit Peuple des légendes celtiques, une race aborigène préhumaine qui se cache de l'Homme depuis l'arrivée de celui-ci, dans un passé préhistorique nébuleux. Depuis des millénaires, ces êtres rôdent furtivement dans les bois et les cavernes des parties restées sauvages de la Grande-Bretagne et leurs yeux en amande brillent de haine quand ils regardent leurs oppresseurs. Des siècles de contacts furtifs et craintifs ont recouvert le Petit Peuple du voile du mythe et de la légende, un voile qui en cache souvent l'aspect malsain et féroce.

Clarissa Hardwicke vit la véritable nature du Petit Peuple : la découvrant dans leur lieu sacré, ils la violèrent. Après quoi, ils l'abandonnèrent dans la nature où elle erra sans but, rendue folle par l'épreuve. Un des serviteurs des Hardwicke la découvrit au matin, les vêtements déchirés et ensanglantés, incapable de parler pendant plusieurs heures. Mais il ne pouvait guère avoir de doute sur ce qui s'était passé : elle avait rencontré des brutes et un Albert enragé, à la tête d'un groupe de villageois, se mit rapidement à leur recherche, mais en vain.

Clarissa se remit quelque peu de l'épreuve dans les semaines qui suivirent mais ne garda pas souvenir du drame. Elle cessa pourtant de parcourir la campagne avec ses livres car, désormais, elle haïssait et craignait l'ombre des collines et des bois sans pouvoir dire pourquoi. Elle restait au manoir, perdant ses couleurs et ses forces.

Les mois passant, il apparut qu'elle attendait un enfant.

Cet enfant naquit neuf mois après l'attaque, un fait qu'Albert Hardwicke et le personnel du manoir ne manquèrent pas de remarquer. C'était un garçon parfaitement normal. La réaction de sa mère ne le fut pas : elle hurla, essaya d'étrangler le bébé et, à l'horreur de tous, supplia les serviteurs de le tuer. Après s'être reposée sous l'action d'un sédatif, elle sembla retrouver la raison et demanda à voir le bébé. Mais, alors qu'on le lui amenait, elle bondit sur un couteau et essaya encore de le tuer. Il fallut de nouveau la maîtriser et la remettre sous sédatifs.

Le lendemain matin, un domestique découvrit en entrant dans la chambre qu'elle s'était pendue à une des colonnes du lit.

Albert Hardwicke fut terriblement secoué par la crise de démence de sa sœur et son suicide. Il congédia les domestiques et abandonna la propriété galloise pour retourner vivre à Londres avec son tout jeune neveu, Nathaniel Eliot Hardwicke. Il l'y éleva comme s'il était son propre fils.

Nathan ne sait rien de la folie de sa mère ; il sait seulement qu'elle est morte en le mettant au monde. Son oncle ne lui a

pas non plus révélé où elle était morte, de peur que le sujet n'appelle trop de questions douloureuses.

Albert ne s'est plus rendu dans le Brecknockshire depuis le décès de Clarissa. Vingt ans plus tard, il décida de se défaire de la propriété et, il y a quelques semaines de cela, il s'y est rendu pour préparer l'endroit en vue de la vente. Après avoir veillé à la propreté des lieux, il s'accorda une promenade dans la campagne.

Et lui aussi tomba sur cet endroit mystérieux dans les bois, avec ses étranges configurations de pierres et de bâtons. Là, il trouva deux choses qui le fascinèrent et l'horrifièrent à la fois. L'une est un bloc de pierre noire, couvert d'inscriptions semblables à des hiéroglyphes. L'autre est un médaillon d'or qu'il n'avait pas vu depuis plus de vingt ans. Clarissa portait ce bijou, fabriqué spécialement pour elle, le jour où elle fut attaquée et il n'avait jamais été retrouvé. L'esprit bouleversé par de terribles spéculations, Albert s'empara de la pierre et du médaillon et s'empressa de rentrer chez lui.

Il était sûr que les inscriptions de la pierre noire pouvaient fournir certaines réponses sur ce qui était arrivé à Clarissa le jour de ce lointain été. Aussi, incapable de les déchiffrer, il envoya la pierre par la poste à un érudit londonien de ses amis. Un explorateur aussi savant que Howard Jones pourrait certainement donner un sens à ces caractères sauvages.

Alors qu'il revenait du village où il avait posté son paquet, les créatures du Petit Peuple se vengèrent du pillage de leur temple. Et c'est ainsi qu'Albert Hardwicke tomba sous leurs grossiers maillets et leurs couteaux de silex.

Nathan a maintenant découvert l'existence de la propriété galloise et, poussé par la curiosité - ou est-ce autre chose ? - il contacte les investigateurs pour résoudre le mystère de la mort de son oncle.

Et dans la campagne sauvage du pays de Galles, attend le Petit Peuple et son chef machiavélique, une descendante non dégénérée du Peuple Serpent.

Introduction des investigateurs

Les investigateurs ont deux manières d'entrer dans l'aventure. La plus probable est que Nathan Hardwicke les engage pour élucider la mort de son oncle. Mais il se peut aussi qu'ils aient connu Albert par ailleurs (peut-être suite aux "Yeux d'un Étranger", en début de recueil) et souhaitent enquêter de leur propre chef. Dans ce dernier cas, leur première démarche consistera certainement à prendre contact avec Nathan Hardwicke qui les engagera comme décrit par la suite.

Nathan Hardwicke

Nathan Hardwicke est un jeune homme mince et frêle ; ses cheveux sont noirs, raides et courts, son teint est pâle et sa peau sèche. Il est très nerveux, timide et regarde rarement les gens dans les yeux. C'est un étudiant passionné d'histoire britannique, qui est plus à son aise avec les livres qu'avec ses semblables. En fait, il évite généralement les contacts humains et paraît plutôt insensible. Ses études, ses leçons particulières et ses lectures l'occupent jusque tard dans la nuit.



Nathan Hardwicke

Nathan est d'une curiosité insatiable et son obstination confine à la manie. S'il se penche sur un problème, il y travaille jusqu'à trouver la solution, d'où son intérêt brûlant pour la propriété jusqu'ici inconnue du Brecknockshire où son oncle a été tué.

Comme suggéré plus tôt, Nathan charrie dans ses veines le sang corrompu du Petit Peuple. Cela explique en partie son éloignement vis-à-vis des humains et de leurs émotions. La nature sauvage du pays de Galles va réveiller plus encore cette hérédité et les sens et besoins naturels qu'elle implique.

Nathan contacte un investigateur approprié (détective privé, inspecteur de police, etc.) et l'engage pour enquêter sur la mort du colonel Hardwicke. Deux semaines plus tôt, Albert lui annonçait qu'il quittait Londres pendant plusieurs jours pour affaires. Il a été retrouvé assassiné près du village de Partrishow dans le Brecknockshire, au pays de Galles, il y a dix jours. Le rapport du *coroner* indique qu'il a été frappé sur la tête avec un instrument contondant et poignardé plusieurs fois ; c'était un homme imposant, un soldat expérimenté et, malgré son âge (près de la soixantaine), il était toujours d'attaque. Le meurtre s'est apparemment produit alors qu'il revenait du village en fin d'après-midi, mais l'agent de police local n'a aucune autre piste.

Nathan n'avait aucune idée de ce que faisait son oncle au pays de Galles avant la lecture du testament qui lui apprend l'existence d'une propriété Hardwicke sur place. Il aimerait bien savoir pourquoi son parent ne l'avait jamais mentionnée auparavant.

Nathan Hardwicke peut apporter des détails sur la vie de son oncle et la sienne. Lui et Albert ont vécu dans une maison modeste de Kensington pendant vingt ans. Sa mère est morte en lui donnant naissance et Albert l'a adopté et élevé comme un fils ; tous deux n'avaient plus d'autre famille. Nathan étudie l'histoire au King's College (qui fait partie de l'Université de Londres) dans le Strand et ajoute aux revenus des Hardwicke en donnant des leçons particulières.

Voici toutes les informations dont il dispose. Il offre de payer les investigateurs 2£ par jour, plus les frais, s'ils acceptent de se charger de l'enquête. Il a lui-même l'intention de se rendre dans le Brecknockshire dans la semaine et accueille volontiers tout compagnon de voyage.

La réussite d'un jet de Psychologie indique que Nathan est tout aussi curieux de voir cette propriété qu'il l'est de découvrir le meurtrier de son oncle...

L'enquête à Londres

Les investigateurs voulant en apprendre plus sur les Hardwicke avant d'aller au pays de Galles, peuvent donc se rendre à leur maison à Kensington, aux bureaux d'enregistrements de Somerset House et chez l'homme de loi d'Albert, le *solicitor* Adrian Powers.

La maison Hardwicke à Kensington

Les Hardwicke habitent une modeste maison de deux étages sur Sunderland Terrace, dans un quartier résidentiel fortement peuplé de la classe moyenne. Mrs. Jeeter, la domestique des Hardwicke, une veuve proche de la cinquantaine, vient ouvrir aux investigateurs. S'ils ont pris rendez-vous ou qu'un jet de Chance est réussi, Nathan est chez lui. S'il n'est pas là, Mrs. Jeeter accepte froidement leur carte de visite et les invite à partir en promettant d'informer Mr. Hardwicke de leur passage. Si des arrangements ont été pris avec Nathan pour examiner la maison pendant son absence, Mrs. Jeeter fait entrer les investigateurs.

Ce que Mrs. Jeeter connaît de l'affaire recoupe exactement ce que Nathan a pu leur en dire. Elle s'occupe de la cuisine, du ménage et des courses des Hardwicke depuis près de sept ans. La réussite d'un jet de Psychologie indique qu'elle est sincèrement peinée par le décès du colonel. Elle suit les investigateurs

pendant leur exploration de la maison et leur ordonne de partir si leurs recherches deviennent trop indiscrètes.

Les pièces d'Albert ne contiennent rien de remarquable : vêtements, articles de toilette et autres effets personnels. Celles de Nathan paraissent encombrées de textes historiques et scientifiques mais les investigateurs ne pourront y jeter qu'un bref coup d'œil, qu'ils soient guidés par Nathan ou la belliqueuse Mrs. Jeeter.

Le bureau d'Albert se trouve au rez-de-chaussée. On peut y voir de nombreux souvenirs de sa carrière militaire : petites statuettes, masques, armes cérémonielles et grossières poupées fétiches. Des jets d'Anthropologie ou d'Archéologie réussis situent l'origine de ces objets en Afrique du Nord, mais aucun d'entre eux n'est remarquablement sinistre. Il en est de même en ce qui concerne la petite bibliothèque, passablement prosaïque. Deux fusils Martini-Henry à chargement par la culasse sont accrochés sur le mur au-dessus du bureau. Un jet réussi de Trouver Objet Caché souligne la présence, parmi des papiers et correspondances dépourvus d'intérêt, de la carte de visite professionnelle d'un *solicitor*. Il s'agit de celle d'Adrian Powers, un homme de loi de Baker Street. Il n'y a rien d'autre ici.

Alors que les investigateurs s'en vont, ils croisent un homme qui se rend chez les Hardwicke. La cinquantaine, costaud et rougeaud, il hoche courtoisement la tête à leur passage. Si Nathan a raccompagné les investigateurs, il l'accueille en l'appelant Mr. Jones. Ceux qui le regardent entrer dans la maison, voient, quand la porte se referme, que Mr. Jones se retourne pour les observer. Si Nathan est absent, la réussite d'un jet d'Écouter permet d'entendre le visiteur demander à Mrs. Jeeter de transmettre que Mr. Howard Jones est passé pour présenter ses condoléances. Ce visiteur fait l'objet d'une présentation ultérieure.

Adrian Powers

Les investigateurs peuvent chercher à voir Powers après avoir trouvé sa carte ou parce que Nathan leur a donné le nom du *solicitor* de son oncle. Son étude se trouve au-dessus d'un bureau de tabac de Portman Square dans Baker Street.

C'est un homme grand et agité, qui n'acceptera de discuter des affaires du défunt que si un jet de Droit ou de Crédit est réussi. Le colonel Hardwicke est venu le voir un mois auparavant ; il désirait se défaire d'une propriété de famille située dans le Brecknockshire. Il l'informa qu'il allait se rendre sur place afin de préparer l'endroit pour la vente et le contacterait à son retour. Powers devait ensuite inspecter la propriété et établir les papiers nécessaires. Toutefois, quelques jours avant sa mort, Hardwicke lui envoya une lettre pour décommander son voyage car, écrivait-il, il restait beaucoup de choses à faire avant de pouvoir vendre le domaine.

Powers peut aussi rapporter le contenu du testament d'Albert : à l'exception des quelques bibelots laissés à ses frères d'armes et d'une somme modeste pour Mrs. Jeeter, tous ses biens reviennent à Nathan Hardwicke. Il remarque qu'apparemment ni Nathan ni Mrs. Jeeter ne connaissaient l'existence de la propriété galloise avant la lecture du testament.

Somerset House

Grâce à des jets réussis de Droit ou de Crédit, les investigateurs peuvent obtenir des cartes d'accès à Somerset House et y faire des recherches sur les Hardwicke. Des jets réussis en Bibliothèque permettent d'obtenir les informations suivantes.

Des certificats de naissance sont enregistrés aux noms de Brian Hardwicke (le frère aîné d'Albert, né en 1831), Albert (1834) et Clarissa Hardwicke (1847). Leur père, un membre de la *gentry*, s'appelait Lionel Hardwicke. Leur mère Christine est morte en donnant naissance à Clarissa. On y trouve également des certificats de décès aux noms de Lionel (1857), Christine (1847) et Brian (1880) : tous sont morts de causes naturelles.

Les testaments familiaux indiquent qu'à la mort de Lionel, ses biens passèrent à Brian, puis à Albert à la mort de ce dernier et enfin à Nathan.

Le dossier militaire d'Albert montre qu'il s'est distingué en Crimée au milieu des années 1850 et qu'il y est rapidement monté en grade. Il servit brièvement en Afrique du Sud en 1881 avant d'être muté en Égypte en 1882 et promu colonel. Blessé au Soudan en 1883, il sera évacué avant que les forces anglo-égyptiennes soient balayées par le Mahdi. Il prit sa retraite en 1884.

Une invitation

Un jour ou deux après avoir rencontré Nathan, un des investigateurs reçoit une courte note manuscrite par la poste :

Cher Monsieur,

J'ai cru comprendre que vous vous intéressiez à la mort malheureuse du colonel Albert Hardwicke. C'était un de mes amis et je souhaiterais, moi aussi, en apprendre plus sur son meurtre. Peut-être pourrions-nous échanger nos vues sur cette affaire. Vous pouvez, si vous le désirez, me rendre visite après 19 heures, ce soir.

Sincèrement,

Howard Jones

Plant Y Daear
Aide de jeu n° 1 —
Message de Howard Jones à un investigateur

La carte de Jones, avec son nom et adresse, dans Eagle Street, juste au nord de Lincoln's Inn dans Holborn, accompagne le message.

La réussite d'un jet simple d'Anthropologie ou de Connaissance à la moitié associe ce nom à de nombreux articles et récits ; la carrière militaire de Jones et ses voyages en Afrique de l'Ouest et en Asie Mineure fournissent la matière aux rapports passionnants de ses exploits. Ses articles, pour moitié des récits d'aventures et pour l'autre des études anthropologiques, ne sont pas dépourvus d'exagération et d'équivoques.

Howard Jones

Howard Jones est un vieil ami et compagnon d'armes d'Albert Hardwicke. Il n'a jamais beaucoup aimé Nathan dont il reconnaît, peut-être inconsciemment, l'ascendance inhumaine. Ce préjugé et les circonstances mystérieuses de la mort d'Albert l'ont conduit à le soupçonner d'en être, d'une manière ou d'une autre, responsable. Maintenant que les investigateurs sont entrés en scène, probablement en compagnie du jeune homme, Jones les soupçonne d'une éventuelle complicité. Il veut les rencontrer pour déterminer le rôle qu'ils ont pu jouer dans le meurtre du colonel. Il est tellement soupçonneux que si les investigateurs prennent le parti de Nathan ou professent une connaissance du Mythe de Cthulhu (sur

lequel il a certainement découvert quelques terribles et sombres indices), il décide qu'ils appartiennent au complot ayant causé la mort d'Albert.

La rencontre

Jones habite quelques pièces d'une petite maison de Eagle Street. Il vit seul et reçoit les investigateurs avec brusquerie, quelle que soit l'heure de leur visite.

C'est une espèce d'ours barbu aux cheveux noirs. Il porte des costumes usés autrefois bien coupés. Il est amical mais direct et brutal. Réussir un jet de Psychologie indique qu'il n'est pas à son aise avec ses visiteurs, qu'il a peut-être des soupçons sur eux. Il les invite néanmoins dans son bureau et leur offre brandy et cigares.

La pièce contient de nombreux artefacts semblables à ceux que possédait Albert Hardwicke, d'origine nord-africaine pour l'essentiel. Les étagères portent quantité de livres, en majeure partie des traités d'histoire, d'anthropologie, d'archéologie et de mythologie se rapportant à un large éventail de cultures.

En tirant sur une pipe pleine d'un tabac nauséabond, Jones invite les investigateurs à s'asseoir et leur explique pourquoi il les a fait venir. Albert, déclare-t-il, était un ami cher, un compagnon de guerre, de voyage et d'aventure. Ils étaient restés proches depuis que la fin de leur voyage les avait tous deux amenés à Londres.

Au début de la semaine, Jones a reçu un colis d'Albert. Il était lourd et portait le cachet de la poste du Brecknockshire. À l'intérieur, il trouva une lettre et... quelque chose d'autre. Il tend la lettre aux investigateurs en ajoutant que le lendemain il apprenait le meurtre d'Albert. Voir l'Aide de Jeu n° 2 (ci-dessous).

Howard,

Je comprends que cela va te sembler un peu bizarre mais je viens juste de découvrir cette pièce dans des circonstances extraordinaires et je ne peux rien en tirer moi-même. Je crois que si quelqu'un est capable de déchiffrer ces graffitis, c'est bien toi. Je le regrette mais le seul indice que je puisse t'offrir est qu'elle a été trouvée ici, dans le Brecknockshire, dans les contreforts déserts des Montages Noires. Pas romains, pas gallois, ni runiques, j'imagine ? Je ne sais pas, aussi je m'adresse à toi.

Je pourrai t'en dire plus dans quelques jours, à mon retour à Londres. Je te rendrai visite pour t'expliquer ce petit mystère. Jusque-là, n'en parle à personne, pas même à mon neveu. Comme je te l'ai dit, je t'expliquerai tous ces mystères quand je te verrai.

Amicalement,
Albert Hardwicke

Plant Y Daear
Aide de jeu n° 2 — Lettre d'Albert Hardwicke à Howard Jones

La pierre noire

Une fois que les investigateurs ont lu la lettre, Jones les invite à se rapprocher du bureau dont il ouvre un tiroir pour en retirer un bloc rectangulaire de pierre noire. La dalle d'obsidienne présente une surface supérieure plane de 30 x 20 cm et ses côtés irréguliers correspondent à quelque 7-8 cm d'épaisseur. Six rangées d'une dizaine d'étranges hiéroglyphes cunéiformes, hauts de 12 à 13 mm, s'alignent dans le sens de la longueur.

La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître dans ces motifs des éléments d'un alphabet cryptique, appelés caractères Aklo, un langage écrit utilisé par certaines races préhumaines et cultes primitifs contemporains. Un second jet réussi au dixième permet de traduire l'inscription : "Nous qui nous souvenons des grandes cités en ruine honorons leur mémoire avec cette relique, car elle rappelle que ces cités ont été et s'élèveront de nouveau".

Jones n'a pas réussi à en pénétrer le sens et pense garder la pierre jusqu'à ce qu'il ait compris son rôle dans le meurtre d'Albert. Si les investigateurs identifient le langage, sa surprise apparaît : réussir un jet de Psychologie indique qu'il a sans doute certaines connaissances du Mythe de Cthulhu. Ses voyages ne lui ont apporté que quelques éléments épars mais le peu qu'il en sait le trouble terriblement.

Jones croit que la pierre est liée d'une certaine façon au crime. Comment, il ne le sait pas mais il se sent obligé de le découvrir. Si les investigateurs se montrent ouverts à toutes lignes de recherche et ne donnent pas prise à ses soupçons (voir plus haut), il leur offre de les aider à trouver le meurtrier d'Albert.

Si les investigateurs défendent Nathan Hardwicke ou semblent trop familiers des sujets occultes, y compris le Mythe de Cthulhu, Jones les écoute mais n'ajoute pas grand-chose. Un jet de Psychologie réussi indique que sa suspicion s'intensifie, mais lui prétend laisser l'affaire aux mains des autorités. Il continuera pourtant son enquête sans en référer à Nathan ou aux investigateurs dont il se méfie maintenant tout autant.

La pierre noire — bibliographie

Après avoir étudié la pierre noire et ses inscriptions grossières, les investigateurs peuvent souhaiter chercher dans leurs ouvrages du Mythe d'éventuelles références à de semblables artefacts. Pour un livre donné, la chance de trouver une information pertinente est égale au double du bonus de connaissance du Mythe de Cthulhu, sauf en ce qui concerne Unausprechlichen Kulten et ses traductions qui contiennent toutes la référence suivante :

Il existe des reliques des anciennes cités qui furent, suppose-t-on, érigées avant l'arrivée de l'homme, des pierres noires d'un âge impossible gravées du langage d'une race (de races) éteinte(s) ou cachée(s) dans les recoins les plus sombres de ce monde. Le monolithe noir qui dort dans les montagnes hongroises n'est que l'une d'entre elles. Le géographe Solinus en a cité une autre, l'Ixaxar, la pierre d'ébène, gravée de hiéroglyphes, adorée par une race indigène des déserts de Libye. Ces fragments noirs, clés des secrets perdus par l'homme civilisé, sont encore révérés par ceux qui se souviennent des grandes cités auxquelles ils ont autrefois appartenu.

Plant Y Daear
Aide de jeu n° 3 — Extrait d'un ouvrage du Mythe

En route pour le pays de Galles

Nathan Hardwicke a l'intention de se rendre dans la propriété galloise qui a vu mourir son oncle dans la semaine qui suit sa rencontre avec les investigateurs. S'il les a engagés, il propose de leur payer le voyage vers le Brecknockshire.

Par chemin de fer, le trajet commence à la gare londonienne de Paddington au petit matin. Suivent ensuite 5 à 6 heures à rouler sur les voies du Great Western Railway (Grands Chemins de Fer de l'Ouest) avec des arrêts qui comprennent (entre autres) Reading, Swindon, Newport et Abersyonan (Abergavenny). La place, aller, coûte environ 10 shillings.

Si les investigateurs voyagent avec Nathan, celui-ci se révèle être un compagnon très discret. Il n'engage aucune conversation et se concentre plutôt sur un gros ouvrage portant sur l'histoire galloise. En milieu d'après-midi, le train entre en gare d'Abersyonan (Abergavenny) dans le Monmouthshire ; c'est l'arrêt le plus proche de leur destination dans le Brecknockshire voisin.

À Abersyonan, Nathan et ses compagnons doivent louer une *surrey* à quatre places pour rejoindre Partrishow et la propriété. La note se monte alors à 9 shillings pour atteindre le village et 4 de plus pour la propriété. Il est également possible, en déposant une caution de 20£, de louer la voiture et ses deux chevaux au tarif journalier de 1£.

Le village de Partrishow

Le village de Partrishow est situé à un peu plus d'une heure de voiture d'Abersyonan. Nathan et les investigateurs y arrivent tard dans l'après-midi.

Niché dans la vallée de la Grwyne Fechan, Partrishow abrite plus de 400 âmes. Ce petit village est typique de la région et sa population est essentiellement constituée de fermiers et de bergers. On y trouve un pub appelé Le Repos des Montages Noires, un maréchal-ferrant avec écuries et, à l'écart, une église du 11ème siècle.

Aussi bien Nathan que les investigateurs ignorent le chemin de la propriété et doivent donc se renseigner. Le Repos des Montagnes Noires, qui peut servir des rafraîchissements appréciables après un long voyage, semble un endroit judicieux pour cela.

Le Repos des Montagnes Noires

Quelle que soit l'heure, le pub n'accueille jamais qu'une poignée de consommateurs dans une ambiance rustique et confortable. Le patron, un bonhomme fluet aux épais favoris du nom de Hugh Jenkins, souhaite joyeusement la bienvenue aux arrivants. Il est tout d'abord très amical, mais quand Nathan ou les investigateurs demandent la direction de la propriété, la réussite d'un jet de Psychologie signale sa peur et sa suspicion ; un second tirage réussi souligne le silence abrupte qui gagne le pub alors que le reste de la clientèle se tait pour écouter.

Jenkins leur indique que la propriété se trouve à 6 ou 7 km du village, par la vieille piste, avant de leur demander ce qui les intéresse là-bas. S'il apprend qui est Nathan (le neveu du colonel Hardwicke), réussir un jet de Psychologie permet de noter que sa crainte se transforme en horreur et qu'un ou deux clients vident rapidement leur chopes et quittent le pub. Si les investigateurs lui posent des questions au sujet du meurtre, le patron, nerveux, leur réplique qu'ils feraient mieux d'aller voir l'agent Meyrick qui vit au bas de la rue.

Brecknockshire, pays de Galles

Le reste de l'aventure se déroule dans les Montagnes Noires de l'est du Brecknockshire (aujourd'hui Breconshire), près de la frontière anglo-galloise. Le paysage, tout en collines et montagnes, est rocheux, sauvage et très pittoresque. Cette terre rude est essentiellement exploitée pour l'élevage des moutons et de quelques bovins. La température moyenne varie, le jour, entre 5 et 15° C. Des nappes de brume ou de brouillard voilent souvent les vallées à l'aube et au crépuscule.

Partrishow et les autres villages proches de la propriété sont assez petits et isolés ; chacun ne compte que quelques centaines d'habitants. On ne peut s'y procurer que les nécessités du quotidien et les sources d'informations relèvent toujours de l'oral. Les investigateurs en mal "d'articles de luxe", comme des armes modernes, les services d'une bibliothèque ou d'un télégraphe, auront tout intérêt à s'arrêter à Abersyonan (Abergavenny) avant de poursuivre leur route.

La moitié environ de la population parle le gallois et l'anglais ; un quart, que le gallois ; le quart restant, que l'anglais.

Quand les voyageurs s'en vont, un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de remarquer le clin d'œil d'un vieux barbu sévère, assis à un coin de table. Il se contente de hocher la tête sur l'instant car il ne veut pas s'exprimer devant Nathan. Mais il parlera librement à l'investigateur qui reviendra le voir sans le jeune homme.

Le vieil homme se présente sous le nom d'Evans et, convenablement soutenu par les arrivées régulières de chopes payées par ses interlocuteurs, il explique ce qui se cache derrière la peur et les soupçons des villageois. Il y a environ vingt ans de cela, Albert Hardwicke et sa sœur Clarissa ont passé l'été au manoir. C'était un homme aimable qui aimait chasser et partager une histoire et quelques verres en compagnie ; elle, une personne timide, restait à la propriété. Un jour Albert arriva comme un fou au pub, en bégayant que quelqu'un avait attaqué sa sœur dans les bois et qu'il voulait qu'on l'aide à traquer le porc coupable du méfait. Une poignée d'hommes se

Des Fées et du Petit Peuple

Le Petit Peuple du pays de Galles est communément appelé Tylwydd Teg, "famille-fée" ou Bendith y Mamau, "bénédiction des mères". Ces termes sont plaisants même si les actes du Petit Peuple relèvent bien souvent de la malice et de la malveillance comme l'enlèvement d'enfant (d'où l'euphémisme "bénédiction des mères", terme qui vise aussi à dégoûter ces petits criminels de cette activité). Mais certaines appellations renoncent à l'euphémisme : Plant Y Nos (" enfants de la nuit"), Pobyl Y Tywyl (" peuple de l'obscurité") et Plant Y Daear (" enfants de la terre").

Les légendes galloises décrivent ces êtres comme d'agiles petits elfes blonds. Ils convoitent les enfants des hommes, spécialement ceux à chevelure dorée, et il leur serait arrivé de substituer un de leurs petits à un bébé humain. Le Petit Peuple gallois vit sous la terre ou sous les eaux et il est responsable des ronds de fées autour desquels il chante et danse. La légende voudrait qu'il soit dangereux de passer du temps en compagnie de ces petits êtres, surtout dans leur repaire, car le temps s'y écoule différemment, beaucoup plus vite ou beaucoup plus lentement. Il arrive qu'ils fassent des cadeaux aux humains, mais ils disparaissent si on en parle.

joignirent à la recherche mais en vain. Clarissa Hardwicke ne se rétablit jamais complètement et neuf mois plus tard, elle mit au monde un enfant. Certains disent qu'elle est morte des suites de l'accouchement et d'autres qu'elle est devenue malade, ou folle, avant de s'éteindre ou qu'elle s'est pendue presque aussitôt après la naissance. "Devriez demander à Alan et Marie Llewellyn ; c'étaient les domestiques des Hardwicke de c'temps là. Ou peut-être au Dr. Rhys-Williams, mais il est plutôt bouche cousue quand il s'agit de ses patients."

Quoi qu'il en soit, après la mort de sa sœur, Albert ferma le manoir et emmena l'enfant avec lui. Personne n'a été là-bas depuis, jusqu'à ce qu'Albert réapparaisse, il y a quelques semaines de cela, pour annoncer qu'il se décidait enfin à vendre. Il y a passé plusieurs jours, seul, puis il est revenu au village pour poster un paquet. C'est en rentrant au manoir qu'il a été tué. Evans prétend n'avoir aucune idée de l'identité du meurtrier mais un jet de Psychologie réussi signale de l'amusement dans son regard.

Si on insiste ou si on le soûle, Evans commence à marmonner sur le "Tylwydd Teg", la Famille-Fée. Le Petit Peuple. Les petits habitants magiques des bois aux oreilles pointues et aux cheveux d'or. Ils construisent les ronds des fées, vivent sous la terre et adorent les farces. "P't'être que c'vieux Albert a fait quèqu'chose au Petit Peuple et i'lui ont régler son compte." Evans s'effondre peu de temps après et, désormais, lui et les villageois éviteront ostensiblement Nathan et les investigateurs.

Le constable Robert Meyrick

Plus bas dans la même rue que le pub, se trouve une petite maison avec un panneau de bois indiquant "*Constable*". En frappant à la porte, les investigateurs font apparaître le défenseur de l'ordre local, Robert Meyrick, un quadragénaire dodu. Extrêmement réticent et refusant toute coopération, il repousse toute demande d'information : aucun détail sur le meurtre du colonel Hardwicke, rien qui concerne l'accouchement de Clarissa Hardwicke (même s'il admet ne pas avoir été en poste à l'époque). Meyrick n'est pas superstitieux et méprise les contes chuchotés par les villageois sur le Petit Peuple. Mais la loi est la loi et le meurtre Hardwicke est l'affaire de la police et de personne d'autre. Les jeunes enfants de Meyrick, des jumeaux, regardent silencieusement les investigateurs pendant qu'ils parlent au *constable*.

Le Dr. Hugh Rhys-Williams

Le Dr. Hugh Rhys-Williams a dépassé les 70 ans et même s'il est un petit peu lent, il continue néanmoins d'exercer à Partrishow. Veuf, il possède une petite maison au village.

Le vieux praticien sympathique ne parle des tragédies qui ont frappé les Hardwicke qu'avec la plus grande réticence. Réussir un jet de Droit ou de Persuasion le convainc de dire ce qu'il sait du meurtre du colonel : il semble qu'Albert ait été jeté de son cheval puis battu et poignardé à plusieurs reprises. Le corps a été retrouvé par un berger qui passait. L'argent, la montre et le revolver du colonel, retrouvés sur lui, n'ont pas été emportés par le ou les assassins. Personne à Partrishow n'a aucune idée de qui peut l'avoir tué car c'était un homme apprécié des villageois.

Si Nathan accompagne les investigateurs, Rhys-Williams prétend que Clarissa est morte en le mettant au monde. La réussite d'un jet de Psychologie souligne sa nervosité à cet instant.

Si Nathan n'est pas présent, le médecin peut parler plus librement mais les investigateurs doivent d'abord gagner sa confiance. Des jets de Psychologie ou de Crédit réussis seront les bienvenus mais le bon docteur ne trahira pas sans hésiter son serment. Il y a vingt de cela, Clarissa fut effectivement "attaquée" en pleine nature. Quand elle fut rétablie, il semble qu'un blocage lui épargna tout souvenir de ce qui lui était arrivé. Il s'avéra qu'elle était enceinte ; elle s'enferma au manoir qu'elle hantait comme une âme en peine et perdit bientôt ses forces et sa santé. En se frottant les yeux, le médecin explique que dès l'accouchement, Clarissa devint folle et chercha à tuer le bébé. Séparée de lui, elle supplia le médecin et les domestiques de tuer le "petit monstre". Le lendemain, calmée, elle demanda à voir l'enfant. Mais quand on le lui présenta, elle se précipita sur lui avec un couteau de table. Ils furent de nouveaux séparés et Clarissa reçut d'importantes doses de sédatif. Le lendemain matin, soupire-t-il, Mrs. Llewellyn, la domestique, découvrit en entrant dans la chambre que Clarissa s'était pendue à l'une des colonnes du lit. Albert, brisé par les événements, ferma rapidement le manoir et déménagea à Londres avec le garçon.

Le médecin ne peut s'expliquer ces tragédies. Le bébé, Nathan, était parfaitement normal et l'accouchement s'était très bien passé. Il imagine que Clarissa a été traumatisée par l'attaque au point d'en bloquer tout souvenir, mais que l'accouchement a brisé cette défense mentale. Si les investigateurs mentionnent le Petit Peuple, le médecin traite avec mépris ces "contes à dormir debout" ; réussir un jet de Psychologie montre pourtant la peur et le désespoir qui se cachent derrière ces dénégations. Il prétend n'être pas superstitieux mais a tout de même des doutes sur la terrible explication des attaques contre Clarissa et Albert.

Alan et Marie Llewellyn

Les anciens domestiques des Hardwicke, les Llewellyn, vivent maintenant dans une petite ferme au sud de Partrishow. Alan refusera de parler de ses anciens employeurs avec des étrangers mais un jet de Chance réussi permet aux investigateurs d'arriver à la ferme alors qu'il est parti s'occuper de son bétail. Marie est aussi très réticente mais se révélera tout de même plus loquace à condition de se montrer patient. Son histoire correspond exactement à celle du Dr. Rhys-Williams et, comme lui, elle n'en dira qu'une petite partie en présence de Nathan. Dans ce cas, la réussite d'un jet de Psychologie signale la peur sous-jacente que lui inspire le jeune homme.

S'il n'est pas là et qu'elle ne sait pas que les investigateurs voyagent avec lui, un jet de Chance réussi signifie que Mrs. Llewellyn suggère craintivement et en baissant la voix que le Petit Peuple a attaqué Clarissa vingt ans plus tôt. Et qu'il a peut-être aussi tué Albert.

L'entretien est interrompu par l'arrivée d'Alan Llewellyn. Mécontent de voir sa femme parler à des étrangers, il les invite à partir sans ménagement ; il montre peut-être un peu plus de civilité si Nathan les accompagne.

La propriété Hardwicke

Elle est située à quelque six kilomètres au nord-est de Partrishow, au bout d'un vieux chemin envahi par les herbes. En route, le groupe peut éventuellement repérer (jets de Trouver Objet Caché réussis) les ruines mangées par la végétation de trois fermes abandonnées depuis longtemps. Cette partie du voyage voit Nathan s'animer ; il range son livre et pointe du doigt les lieux marquants du paysage.

Le manoir est isolé dans un creux boisé entre les premiers contreforts des Montagnes Noires. Autour de la demeure se trouvent un puits, un abri à voiture, une resserre, une écurie et son appentis. Tous les bâtiments ont été ravagés par l'abandon et le terrain est envahi par les fleurs sauvages et les hautes herbes.

Le PUITS à margelle de pierre est très profond : environ dix mètres. L'eau est claire, potable et froide mais la corde et le seau qui servaient à la remonter ont disparu.

L'ABRI À VOITURE ne contient qu'une quantité de toiles d'araignées, des harnachements raidis et rouillés, des outils mangés par la rouille et une roue en bois. Des débris de cordes pourris pendent des poutres. L'endroit est assez grand pour contenir une charrette de bonne taille ou une voiture. Le toit menace de s'effondrer.

L'ÉCURIE abrite huit stalles qui ne contiennent plus que des toiles d'araignées et des restes de foin pourri. Quelques outils, des rouleaux de ficelle et de corde ainsi qu'une lampe à pétrole sont suspendus aux murs. Une échelle permet d'accéder au grenier à foin en surplomb. Le plancher de cet étage est mangé par les vers : s'ils ratent leur jet de Chance, ceux qui s'y aventurent tombent à travers les planches et subissent 1D10 points de dommages. Un jet de Chance réussi permet de voir le danger et de reculer sain et sauf. Le grenier ne contient que du foin pourri. Ici aussi, le toit s'affaisse et laisse voir le ciel par endroits, mais les écuries peuvent tout de même accueillir les montures des investigateurs.

La porte de l'APPENTIS est entrouverte. On y trouve divers outils rouillés sur un long établi : marteaux, maillets, scies, clous, pinces, une enclume, une hache, etc.

Le toit de la RESSERRE, à l'arrière de la maison, menace de s'effondrer et c'est effectivement ce qui se produit si quelqu'un ouvre la porte sans précautions. À l'intérieur se trouvent plusieurs douzaines de bocaux, de grands sacs de toile pourrie, encore de la ficelle et de la corde, un tonneau vide et quelques peaux de petits animaux que le temps a rendus méconnaissables.

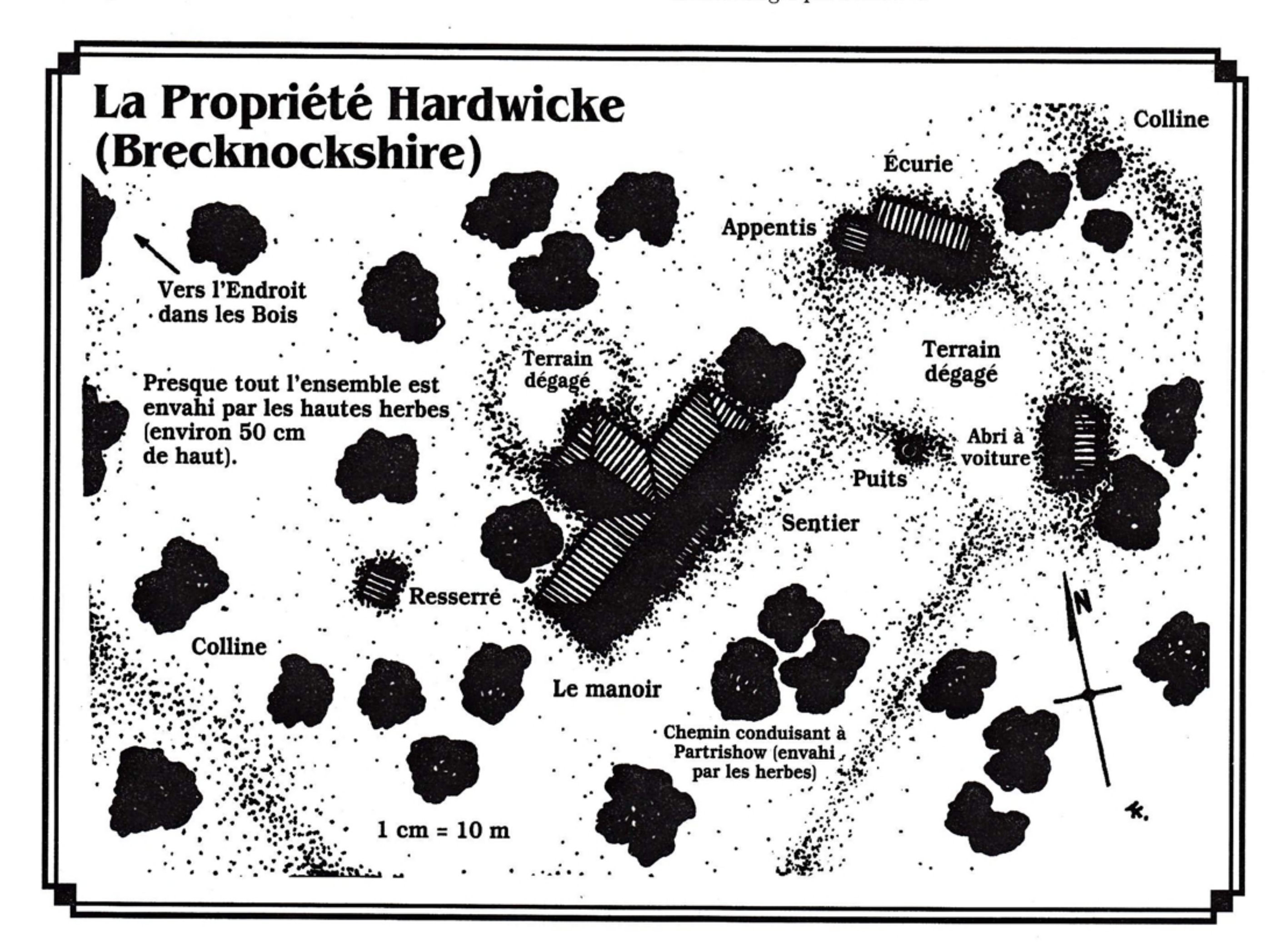
Le MANOIR, bâti sur deux étages, semble encore solide (et l'est). Aucune fenêtre n'est brisée. Malgré quelques toiles d'araignées et un peu de poussière à l'intérieur, l'essentiel semble avoir été récemment nettoyé (par Albert Hardwicke). La maison ne contient que peu de mobilier et celui-ci est recouvert de draps ; la maison semble hantée par de gros fantômes accroupis.

Rez-de-chaussée

La salle à manger, située à droite de l'entrée, est seulement meublée d'une grande table entourée d'une demi-douzaine de chaises de bois à haut dossier et surmontée de deux gros chandeliers. La porte suivante conduit au salon qui ne contient que deux chaises matelassées et une desserte. Le couloir se termine par la porte des toilettes : l'endroit est d'une construction plus récente que le reste de la bâtisse mais l'arrivée d'eau est coupée.

Vers le fond de la maison un escalier mène à l'étage. Dans l'entrée est entreposée une pile de bois de chauffage récemment coupé ; une porte donne sur un grand bureau où les quelques étagères d'une bibliothèque ont été à moitié vidées de leur contenu : les livres retirés sont maintenant empilés dans des caisses posées au sol. Les sujets traités ne présentent pas d'intérêt particulier (histoire, poésie, romans, etc.). Dans la pièce, il y a trois chaises matelassées, deux tables, un bureau et sa chaise. Une lampe à pétrole est posée sur le bureau près d'une feuille de papier où sont notées les adresses de Howard Jones et d'Adrian Powers (le *solicitor* d'Albert). Le bureau contient aussi de quoi écrire, mais le reste du papier est vierge. Quelques bûches (et deux tisonniers) sont entassées près de la cheminée.

Dans l'aile sud se trouve l'ancien appartement des domestiques avec un lit nu, deux armoires et une lampe à pétrole. La cuisine voisine contient quelques ustensiles de base et de la vaisselle mais pas de nourriture. Le garde-manger est de même dépourvu de tout produit consommable ; il ne reste que des résidus tournés, moisis ou pourris. Une porte dans la cuisine donne sur un escalier descendant à la minuscule cave (1,5 m^2) où étaient autrefois entreposées les denrées périssables ; là aussi, rien n'est plus consommable. Enfin, un débarras situé près de la porte d'entrée renferme un balai, un parapluie, une paire de bottes de cuir usées et boueuses et deux lourds manteaux mangés par les mites.



L'étage

La chambre principale est située exactement au-dessus du bureau. La pièce abrite un grand lit à baldaquin, deux armoires, un paravent, une table et une chaise. Réussir un jet de Trouver Objet Caché permet de remarquer une marque d'usure sur une des colonnes du lit : ceux qui connaissent le fait peuvent déduire grâce à la réussite d'un jet d'Idée que c'est l'endroit où Clarissa s'est pendue. (Il s'agit en effet de la pièce qui a vu naître Nathan et mourir sa mère.)

Au fond du couloir à gauche, une grande salle de bains est équipée d'une baignoire sur pieds, de toilettes, d'un miroir et d'un lavabo. À côté, un grand débarras est rempli de caisses pleines de souvenirs : vieux vêtements, papiers, breloques mais rien qui puisse jouer un rôle dans cette aventure. Une autre lampe à pétrole, vide, se trouve dans cette pièce. Le couloir dessert trois chambres d'amis identiques contenant chacune un lit, une armoire, une table et une chaise. Deux de ces chambres encadrent un salon meublé avec quatre chaises matelassées et deux petites tables. Au fond du couloir, un placard à linge renferme un balai, des draps et des couvertures de rechange.

Observé

Chaque investigateur jette 1D100 par jour passé sur la propriété : si le résultat est inférieur à son POU x 1, il a le sentiment inexplicable d'être observé. Tant qu'il est à proximité du manoir, il n'a aucune chance de repérer son espion.

En pleine nature, les observateurs se montrent toutefois moins prudents. Dans les bois et les collines, un investigateur qui se sent épié peut entrevoir son surveillant. S'il n'alerte pas ses compagnons mais se contente de chercher discrètement à repérer l'espion, la réussite d'un jet d'Écouter ou de Trouver Objet Caché à la moitié (le plus bas des deux) lui permet d'entr'apercevoir un membre du Petit Peuple : une silhouette enfantine qui file dans les broussailles. S'il avertit les autres qu'ils sont sous surveillance, l'être mystérieux disparaît dans les bois et abandonne le plus souvent le groupe pour le reste de la journée.

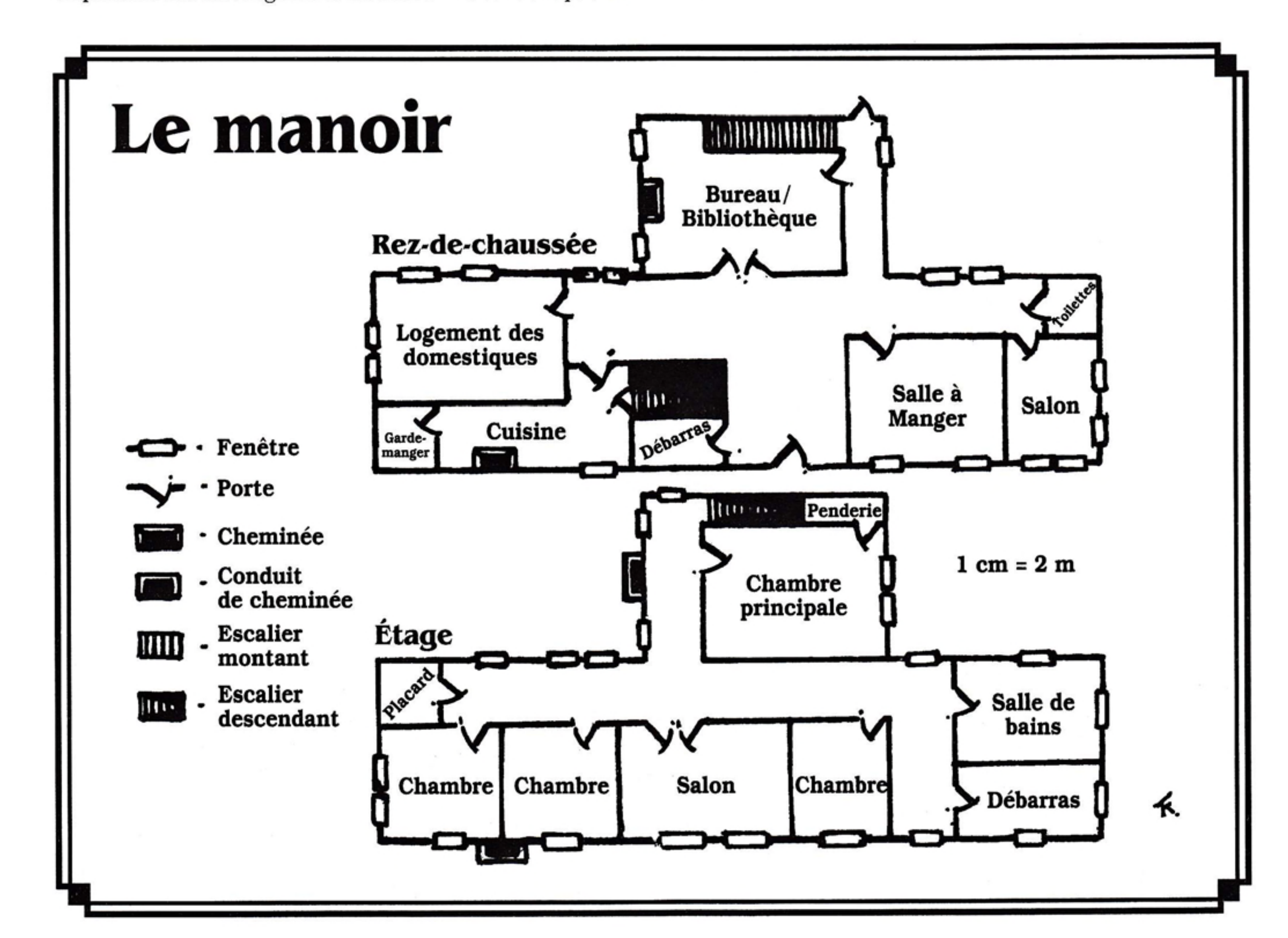
Chaque jour qu'un investigateur ressent cette surveillance, il perd 0/1 point de Santé Mentale.

L'emménagement

Une fois au manoir, le groupe devra d'abord s'occuper de son emménagement. La voiture et les chevaux loués par Nathan peuvent trouver abris dans l'écurie. Elle contient suffisamment de foin pour nourrir les chevaux pendant le séjour du groupe.

Nathan choisit de s'installer dans l'ancien appartement des domestiques. Les autres chambres sont laissées à la disposition des investigateurs. La maison ne contient pas de provisions et seulement quelques lampes à pétrole ; il faudra aller chercher le nécessaire au village et trouver un moyen de remonter l'eau du puits puisque le seau et la corde ont disparu. Il y a une importante réserve de bois de chauffage.

Nathan préfère visiblement être laissé à lui-même et il invite les investigateurs à s'installer dans la maison comme bon leur semble. Il ne voit pas d'inconvénients à ce qu'ils fouillent les lieux tant qu'ils ne commettent aucune dégradation.



Pour ceux qui n'ont pas d'invitation

À moins qu'ils ne se soient montrés offensants envers Nathan, ceux qui se présentent au manoir sans avoir été invités ou engagés sont tout de même reçus et installés sur place. Ceux qui se sont montrés hostiles doivent rester au Repos des Montagnes Noires ou camper dans les collines. Si Nathan leur a refusé son hospitalité, ils doivent payer leurs dépenses et il faudra trouver le moyen de les ramener au manoir pour la scène intitulée "Le Siège".

Les villageois déconseillent le camping en prétextant des "coups de froid". Si quelqu'un s'installe malgré tout dans les bois près de la propriété, il subit les farces du Petit Peuple : murmures incessants, branches qui tombent sur la tente, vol de matériel, motifs en pierres et bâtons (décrits plus loin) autour de son campement ou la Malédiction du Petit Peuple (un nouveau sort décrit par la suite). De fait, on ne peut guère dormir à l'extérieur de la maison et l'étrange agitation nocturne se traduit par une perte de 0/1 point de Santé Mentale par nuit.

Nathan

Nathan consacre d'abord un jour ou deux à examiner le contenu de la maison et des constructions extérieures et termine par la bibliothèque. Pendant cette période, les investigateurs ont plus d'une fois l'occasion de le remarquer alors qu'il fixe d'une fenêtre la nature sauvage. Il se couche de plus en plus tard et sort fréquemment sous le clair de lune. La réussite d'un jet de Psychologie signale qu'il semble plus à son aise dans la nature qu'il ne l'était à Londres. Lui-même l'a remarqué et admet être fort surpris de ses affinités avec un environnement aussi sauvage. Il est aussi beaucoup plus amical et communicatif.

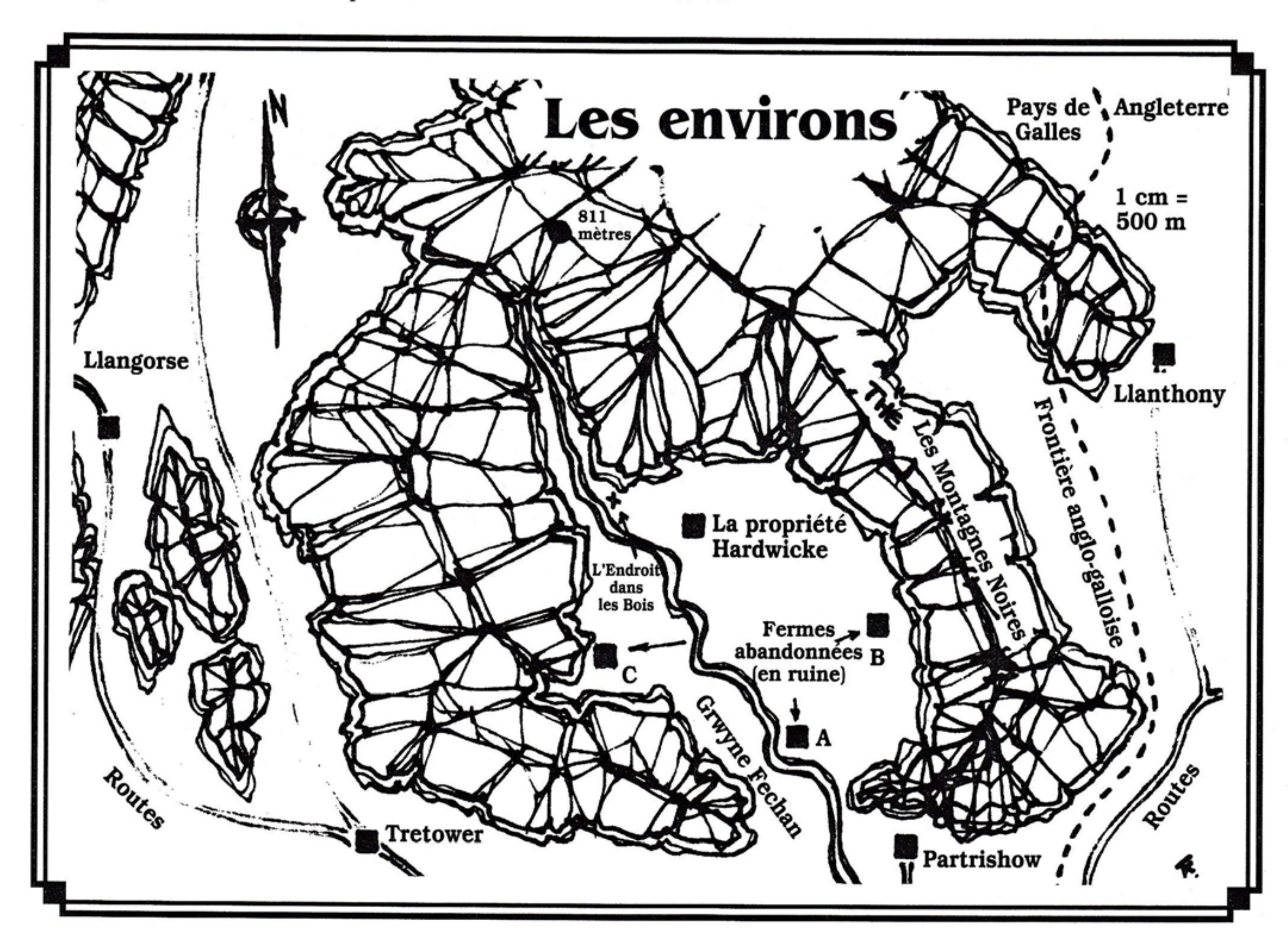
Le graffiti

Un jour ou deux après leur arrivée, un investigateur choisi au hasard remarque que Nathan examine de près l'extérieur de la resserre derrière la maison. Un symbole a été gravé dans les planches à environ un mètre du sol. Il rappelle les hiéroglyphes de la pierre noire détenue par Howard Jones et un jet de Mythe de Cthulhu réussi l'identifie comme un caractère Aklo. Un jet réussi au dixième en donne la traduction : "maison/foyer/chez soi". Un investigateur qui a inspecté la resserre peu de temps après l'arrivée du groupe se souvient que cette gravure n'y était pas alors.

Nathan prétend ne rien savoir de ce signe mais la réussite d'un jet de Psychologie signale sa perplexité et son trouble. Il s'agit, bien sûr, d'une marque laissée par le Petit Peuple qui reconnaît dans Nathan "l'un des siens" et lui souhaite la bienvenue "chez lui".

Dans la nature

Tôt ou tard, Nathan et les investigateurs quitteront le domaine à la recherche d'indices concernant le meurtre du colonel Hardwicke. Nathan va ressentir l'appel de la forêt et des collines dans les jours qui suivent son arrivée. Et les contes des villageois sur le Petit Peuple ou l'attaque de Clarissa devraient inciter ses compagnons à explorer les alentours.



La vallée de la Grwyne Fechan, où est établie la propriété Hardwicke, est isolée et désertée. Aucun autre humain n'y vit. L'épaisseur des bois et la pente des collines limitent la vue, de même que les brouillards qui envahissent l'endroit à l'aube et au crépuscule.

Les appels d'oiseaux inconnus et les cris d'animaux divers, les bruits dans les broussailles et autres manifestations naturelles ponctuent le silence de manière troublante. Les investigateurs devraient y être effleurés par une peur primitive ; ici la nature n'a pas de maître.

La vallée recèle quantité de découvertes curieuses. En plus des fermes abandonnées, peut-être entr'aperçus du chemin qui mène au manoir, les bois et les collines abritent moult exemples des sculptures du Petit Peuple, d'étranges configurations de bâtons et de pierres. Les explorateurs devraient aussi tomber sur les redoutables vipères qui habitent ces forêts en nombre inquiétant. Et il y a, bien sûr, ces furtifs observateurs, le Petit Peuple lui-même...

Les fermes abandonnées

Dans la vallée, en plus du manoir Hardwicke, existent trois fermes délaissées. Autrefois habitées par des cultivateurs à bail, elles ont été abandonnées depuis longtemps aux ravages de la nature.

La plus proche de Partrishow (notée A sur la carte de la vallée) est en meilleur état que les deux autres, même si cela ne fait pas une grosse différence. Envahie par les herbes et les plantes grimpantes, elle tient encore debout mais tout y est pourri et rien ne peut y intéresser les investigateurs.

Plus éloignée de la route la ferme (B) est complètement dévorée par la verdure. Réussir un jet de Trouver Objet Caché permet de différencier deux reliefs de la végétation du reste du feuillage : les ruines effondrées d'une grange et d'une maison. Un passant inattentif a toutes les chances de ne pas les remarquer. De nombreux arrangements de bâtons sont éparpillés autour des ruines.

La ferme la plus proche de la demeure Hardwicke (C) est tout aussi effondrée et envahie par la végétation. Un ou deux arrangements de bâtons ont été dressés aux alentours et un jet de Trouver Objet Caché réussi signale qu'une pierre tombée d'un des murs de la ferme a été gravée d'un dessin grossier. La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu identifie ce symbole comme un caractère Aklo et un tirage réussi au dixième en donne la traduction : "mort". Si les investigateurs dégagent les ruines, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché à la moitié permet de repérer une excavation entre des racines. À l'intérieur, une ouverture d'environ un mètre de diamètre s'enfonce hors de vue dans la terre humide. C'est une des entrées du terrier du Petit Peuple qui sera décrit dans "L'endroit sous les collines".

Pierres et bâtons

S'ils s'éloignent du manoir pour s'enfoncer dans les bois et les collines, les investigateurs ne manqueront pas de découvrir certaines de ces étranges sculptures. En promenade, ils devraient faire un jet de Trouver Objet Caché par jour ; une réussite signifie qu'ils tombent sur un de ces assemblages.

Ces œuvres se présentent sous deux formes : d'étranges treillis de bâtons, d'os et de plumes ou des arrangements de cailloux à même le sol de la forêt. Les assemblages de bâtons sont construits avec des morceaux de bois de faible longueur (5 à 20 cm) liés ensemble par de la ficelle ou de l'herbe. Parfois, ils ne comprennent que deux ou trois bâtons ou atteignent des circonférences supérieures au mètre (la hauteur ne dépasse jamais 1,50 m). Certains pendent d'un arbre, d'autres sont plantés dans le sol ou au sommet d'un tumulus de pierres.

Les arrangements de cailloux peuvent ne compter que des pierres de la même taille ou de la même couleur ou des combinaisons. Tantôt ces arrangements s'étalent sur plusieurs mètres, tantôt ils mesurent à peine 30 cm de diamètre.

Les sculptures de pierres et de bâtons sont rarement placées à proximité les unes des autres. Aucune d'entre elles ne suit un dessin que les investigateurs puissent reconnaître. Réussir un jet d'Archéologie indique qu'elles sont l'œuvre d'une race primitive très proche de l'homme. Un second tirage réussi dénote que cette race doit cultiver le secret et un grand respect de la nature.

La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu rappelle que de tels artefacts sont construits par certaines civilisations préhumaines dans le cadre du culte des entités du Mythe les plus orientées vers la nature : Yig ou Shub-Niggurath et son Sombre Rejeton, entre autres. Une fois que ces sculptures sont ainsi associées à une race sous, pré ou inhumaine, chaque nouvelle découverte coûte 0/1 point de Santé Mentale aux investigateurs.

Si une des sculptures est dérangée de quelque façon, le Petit Peuple la répare en l'absence des profanateurs, probablement une fois la nuit tombée. À moins qu'un investigateur n'arrive à se rendre invisible pour espionner le site, les réparateurs ne seront pas vus. Celui qui prend l'habitude de détruire ces assemblages deviendra rapidement la cible de la Malédiction du Petit Peuple, un nouveau sort décrit en fin de scénario (page 61). Par contre, un investigateur qui se contente de réarranger un ou deux éléments du dessin peut se voir récompenser le lendemain par une autre modification subtile (opérée par le Petit Peuple) de la sculpture.

Les vipères

La nature galloise recèle un moindre danger : les vipères. Relativement petits (60 cm à 1m de long), ces serpents venimeux se signalent par les striures sombres triangulaires ou en zigzag qui marquent leur dos. Quand le Gardien souhaite une telle rencontre, un investigateur pris au hasard fait un jet de Trouver Objet Caché pour ne pas marcher sur le reptile. En cas d'échec, il doit réussir un jet de Chance pour éviter les crochets de l'animal. Un nouvel échec signifie alors que la victime est mordue et qu'un venin de TOX 1D10-1 lui a été injectée. Si le poison ne vient pas à bout de sa CON, elle ne subit que la moitié des dommages. Dans le cas contraire, la totalité des dommages prend effet sur une période de CON+15 minutes. Un jet réussi de Médecine ou Premiers Soins réduit la TOX de, respectivement, 2D4 ou 1D6 ; un seul jet réussi est autorisé.

Nathan retrouve la nature

Les premières balades en pleine nature du jeune Hardwicke déclenchent un processus de réveil de ses gènes inhumains. Ses sens s'aiguisent et il devient une sorte de naturaliste instinctif ; ce changement se traduit sur sa fiche par des scores élevés en Écouter, Histoire Naturelle et Navigation. Il ne voit pas d'inconvénients à accompagner les investigateurs à travers la campagne mais il se livre aussi à de fréquentes promenades en solitaire.

Ses marches au hasard l'amèneront à découvrir les innombrables arrangements de pierres et bâtons avec lesquels il jouera peut-être. Si le Gardien le désire, il peut aussi bénéficier des jets qui lui indiqueront qu'il est observé. Mais, surtout, chaque jour d'exploration lui donne une chance de 20 % cumulable de trouver "L'Endroit dans les Bois", l'étrange temple naturel du Petit Peuple.

À la transformation psychologique et spirituelle de Nathan viennent s'ajouter quelques traits physiques de ses ancêtres du Petit Peuple. Leur manifestation est très progressive et n'est d'abord remarquée que grâce à la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché à la moitié. Mais une fois que Nathan a découvert "L'Endroit dans les Bois", ces changements sont suffisamment marqués pour être détectés avec une simple réussite : la peau s'assombrit et se tanne ; petit à petit, ses yeux se brident ; par endroits, sa peau devient écailleuse et pèle. À chaque fois qu'un investigateur remarque une de ces modifications, il perd 0/1 point de Santé Mentale. L'un d'eux choisi au hasard finira

par tomber sur Nathan alors que celui-ci s'observe dans un miroir : lui aussi commence à remarquer cette lente métamorphose.

Alors que les investigateurs spéculent à propos de l'étrangeté croissante de leur hôte, Partrishow reçoit un visiteur qu'ils ont déjà rencontré bien loin d'ici...

Howard Jones s'en mêle

Alors que Nathan et les investigateurs passent leurs journées à explorer la nature qui entoure la propriété Hardwicke, Howard Jones arrive à Partrishow. Il vient enquêter sur le meurtre du colonel et surveiller par la même occasion son principal suspect : Nathan.

Il commence par prendre une chambre au Repos des Montagnes Noires, ce qui le met rapidement en contact avec les investigateurs si ces derniers logent aussi sur place. S'ils passent au village pour une toute autre raison, ils ont des chances de le repérer, probablement au pub. Il rend aussi visite au bavard Evans, au Dr. Rhys-Williams, au *constable* Meyrick et aux Llewellyn.

Jones a emporté des vêtements de randonneur, sa pipe et son tabac, un sabre de cavalerie, la pierre noire, de quoi écrire et une poignée de textes anthropologiques qu'il juge, à tort, appropriés.

Il ne cache pas les raisons de sa venue : il vient enquêter sur la mort de son ami. Réussir un jet de Psychologie indique que ses soupçons se portent également sur les investigateurs.

Il arpente fréquemment la vallée de la Grwyne Fechan où se situe la propriété Hardwicke. Lui aussi explore les bois qui entourent le manoir, étudie les arrangements de pierres et bâtons et inspecte les fermes en ruine. Éventuellement, il joue à cache-cache avec les investigateurs.

Si on l'invite à s'installer au manoir, il accepte avec, à la fois, méfiance et triomphe. Cette invitation peut être à l'initiative de Nathan ou des investigateurs. Mais si le jeune homme a été offensé par Jones ou prévenu contre lui par les investigateurs, ce dernier reste à l'auberge de Partrishow.



Howard Jones et la pierre noire

Le rôle de Jones dans cette aventure est largement laissé à la discrétion du Gardien. Il sert à attirer les soupçons sur lui-même et Nathan. Il peut devenir la victime du Petit Peuple et venir s'écrouler dans le manoir, battu, ensanglanté, déformé par le poison pour murmurer un indice dans son dernier souffle. Ou il sera pourchassé jusque-là au début de la scène du "Siège" (voir page 59) et forcé de se battre au côté des investigateurs. S'il est tué, le Petit Peuple récupère la pierre noire et la réinstalle dans "L'Endroit dans les Bois".

Nathan et la jeune femme

Pendant qu'il se promène dans les brumes matinales de la vallée, les investigateurs peuvent tomber sur Nathan en conversation avec une jeune femme près des rives de la Grwyne Fechan. Il s'agit d'une très jolie créature d'une vingtaine d'années qui porte de longs cheveux noirs, une robe modeste sous une lourde cape et un petit foulard rouge noué autour du cou.

La femme est en fait une représentante non dégénérée du Peuple Serpent et le chef du Petit Peuple de la vallée. Elle utilise le sortilège Paraître Humain (décrit par la suite). Comme ses petits fidèles, elle a reconnu l'origine inhumaine de Nathan et cherche prudemment à le convaincre de son véritable héritage, qu'il doit vivre au sein du Petit Peuple, à ses côtés. Ensemble peut-être pourront-ils reconstruire une civilisation depuis longtemps effacée.

Si les investigateurs gardent leurs distances, ils peuvent observer discrètement le couple. S'ils s'approchent à découvert, la jeune femme tourne les talons et s'éloigne rapidement ; réussir un jet de Trouver Objet Caché met l'accent sur le regard haineux qu'elle jette aux importuns mais elle disparaît rapidement dans les buissons qui bordent le torrent.

S'ils s'approchent avec Discrétion du couple sous le couvert des buissons de la rive, ils peuvent Écouter la conversation. Un jet de Discrétion raté se traduit comme précédemment par la fuite de la jeune femme et par la colère, bien compréhensible, de Nathan envers les intrus mal élevés.

En cas de réussite des jets de Discrétion et d'Écouter, les curieux entendent le couple parler de la beauté du paysage, de la fraîcheur de l'air des montagnes, de la bruyère emperlée de rosée, du silence du fond des bois et des ombres du crépuscule. Un jet de Psychologie réussi indique que Nathan est sous le charme de la voix de la jeune femme et de ses descriptions poétiques de la vie dans cette nature sauvage. Même le plus misogyne des investigateurs se surprend à se laisser emporter par cette évocation sensuelle. Helen, la jeune femme, cherche particulièrement à savoir s'il a l'intention de s'installer définitivement au manoir. Il est hésitant bien qu'il admette apprécier la campagne. Le couple marche et parle un moment jusqu'au départ, vers les collines au nord, d'Helen qui exprime le souhait de revoir Nathan.

Interrogé sur la jeune femme, celui-ci explique qu'il ne s'agit que d'une bergère qu'il a rencontrée en se promenant. Réussir un jet de Psychologie montre qu'il est quelque peu mordu.

Le couple continue de se voir dans la nature. Un second espionnage réussi permet aux investigateurs d'entendre, entre autres, une remarque d'Helen sur "les bois (qui) contiennent de délicieux secrets quand on sait où regarder. Peut-être que je vous les montrerai un jour." Peu de temps après Helen et Nathan s'embrassent sur la lande brumeuse. Ils se rencontrent régulièrement jusqu'à ce qu'un événement quelconque déclenche le "Siège".

Helen

Comme indiqué plus haut, Helen est en fait une représentante non dégénérée du Peuple Serpent sous un déguisement magique. Bien qu'elle fuit tout d'abord les investigateurs, ainsi qu'Howard Jones, elle peut choisir de les confronter plus tard au cours d'une de leurs marches en pleine nature. Si le Gardien le désire, les investigateurs sont témoins de sa rencontre avec Howard Jones.

Helen est toujours habillée comme décrit précédemment et paraît encore plus jolie vue de près. Elle se montre arrogante envers Jones ou les investigateurs et ses yeux brillent d'une lueur sauvage. Elle leur demande ce qu'ils viennent faire ici. S'ils répondent qu'ils sont des amis de Nathan, elle sourit sournoisement et réplique que ce dernier lui a dit ne pas avoir pas d'amis. Elle les avertit aussi que les étrangers se perdent facilement dans ce pays mais prétend ne rien savoir de la mort d'Albert Hardwicke.

Réussir un jet de Psychologie montre que la mystérieuse jeune femme éprouve le plus profond mépris envers eux. Son ton est froid et légèrement moqueur. Elle ignore généralement les questions de ses interlocuteurs pour continuer de poser les siennes. Elle est particulièrement amusée si un investigateur se montre tendrement empressé ; elle sourit, rit même avec méchanceté et ne laisse pas douter qu'elle trouve de telles avances extrêmement ridicules.

Pendant la conversation avec Helen, accordez à chaque investigateur un jet de POU x 1 comme indiqué dans l'encart "Observé". En cas de réussite, l'individu concerné ressent ce même sentiment d'être observé. Comme précédemment, la réussite d'un jet d'Écouter ou de Trouver Objet Caché à la moitié (le plus petit des deux) avertit d'un léger mouvement à proximité. Une silhouette enfantine est entr'aperçue alors qu'elle plonge derrière un buisson, une petite tête se devine alors qu'elle se rabaisse derrière une hauteur et ainsi de suite. Plusieurs de ces silhouettes sont ainsi repérées au cours de l'entretien. Helen n'a rien à dire sur cette surveillance.

Après quelques minutes de discussion, la ravissante personne s'enfonce dans les collines et sème rapidement quiconque voudrait la suivre. Howard Jones, de son côté, la déteste d'entrée de jeu : "une diablesse impudente, à mon avis. Mais que peut-on attendre d'une paysanne mal lavée !" Il n'en est pas sûr mais il ne serait pas surpris d'apprendre qu'elle et Nathan ont organisé, d'une manière ou d'une autre, le meurtre d'Albert Hardwicke ; un soupçon qu'il garde pour lui.

L'endroit dans les bois

Profondément enfoui au cœur de la forêt voisine du manoir se trouve un creux étroit et presque inaccessible. Enserré entre

Rencontres souterraines

Jetez 1D100

01-08 : Une entrée/sortie du terrier située au choix du Gardien.

09-21 : Sculptures de pierres ou assemblages de bâtons semblables à ceux décrits précédemment. Ils peuvent être petits ou grands, une combinaison des deux types, etc.

22-29 : Le couloir s'arrête et le groupe doit faire demi-tour.

30-38 : Ce couloir ou cette petite caverne contient une ou plusieurs vipères. Comme précédemment, réussir un jet de Trouver Objet Caché pour les remarquer et un de Chance pour éviter la morsure.

39-47 : Le couloir devient si étroit qu'il ne permet plus le passage qu'à des personnes/créatures d'une TAI de 1D8+6 ou moins. Le groupe peut avoir à faire demi-tour.

48-53 : Réussir un jet d'Écouter permet de détecter des sifflements et des frottements plus loin dans le souterrain. Dans la caverne suivante grouillent des centaines de vipères qui rampent et s'enroulent les unes sur les autres ; une vue qui coûte 0/1D2 points de Santé Mentale. Le groupe devra probablement faire demi-tour. Cette rencontre n'intervient qu'une seule fois.

54-61 : Cette petite caverne contient des os. Il peut n'y en avoir que quelques-uns, des douzaines ou des centaines, au choix du Gardien. La plupart appartenaient à des animaux mais on pourrait y trouver quelques os humains, ou d'humanoïdes de petites tailles. Dans les deux cas, cette découverte peut justifier une perte de Santé Mentale de 0/1D3 points.

62-67 : Cette caverne plus grande contient non seulement des os d'animaux mais aussi une structure de pierres plates semblable à une table. Elle est recouverte de taches brunes, reconnues comme étant du sang grâce à la réussite d'un jet de Biologie ou de Connaissance à la moitié. Cette rencontre n'intervient qu'une seule fois.

68-74 : Les lampes tremblotantes du groupe éclairent soudain les silhouettes mi-humaines, mi-reptiliennes de 1D3 représentants du Petit Peuple qui grognent dans le couloir en avant ou en arrière du groupe, d'où une perte de 1/1D6+1 points de Santé Mentale. Un jet de Chance réussi se traduit par la fuite des créatures surprises loin des lumières blessantes. En cas d'échec, elles attaquent les intrus et ne s'enfuient qu'après la mort de l'une d'entre elles.

75-84 : D'étranges hiéroglyphes sont gravés dans le couloir ou dans une petite caverne. Ils sont similaires à ceux qui ornent la pierre noire mais ces versions corrompues des caractères Aklo sont intraduisibles.

85-96 : Le couloir se divise en 1D3+1 directions. Le groupe se sépare-t-il ?

97-00 : Réussir un jet d'Écouter permet de détecter un important chœur chaotique de sifflements et de frottements à quelque distance dans le souterrain. Si le groupe couvre ses lumières, il peut se rapprocher, presque jusqu'à être dans la caverne d'où émane le tumulte. Si les lampes ne sont pas couvertes ou que personne ne remarque le bruit, il découvre l'horrible scène par surprise. À l'intérieur d'une immense caverne, un petit feu brûle au milieu d'une intense puanteur reptilienne. Le sol est couvert par les formes tortillantes, roulantes, étincelantes d'une douzaine de créatures, aux corps minces et répugnants de saleté, qui pourraient ressembler à des enfants sauvages, si ce n'était leurs yeux de serpents et leurs langues inquisitrices. Ils s'entourent les uns autour des autres, mordent, se débattent, se caressent et sifflent dans une frénésie extatique. De nombreuses vipères se mêlent aussi parmi eux et se tortillent ou mordent. Au milieu de la masse palpitante se tient une forme reptilienne plus grande et plus mince encore, comme un serpent de taille humaine qui serait doté de bras et de jambes écailleuses : la réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître un membre du Peuple Serpent. Au total, cette vue terrifiante coûte 1D4/2D8 points de Santé Mentale. Un personnage qui devient fou doit réussir un jet de Chance pour éviter de crier. Quoi qu'il arrive, si les participants de cette orgie repèrent le groupe, ils se libèrent rapidement les uns des autres pour courir sus aux intrus en sifflant haineusement. Les investigateurs ont intérêt à se rappeler le plus court chemin vers la sortie du terrier s'ils veulent échapper à la horde frénétique. La scène du "Siège" démarre.

les pentes raides des collines couvertes d'une végétation inextricable, il sert de temple au Petit Peuple qui habite cette partie des Montagnes Noires. C'est ici que la pauvre Clarissa a été violée vingt ans auparavant.

Si les investigateurs marchent dans la nature sans Nathan et qu'ils ne le suivent pas, ils ont 10 % de chances cumulables de découvrir ce vallon secret. La probabilité qu'a Nathan de trouver "L'Endroit dans les Bois" a été donnée précédemment (voir Nathan retrouve la nature, page 55).

Le creux est à l'extrémité d'un étroit sentier recouvert par la végétation qui descend entre deux collines. Les côtés sont formés par des pentes abruptes et rocheuses, ou couvertes de broussailles et de ronces, qui interdisent tout autre accès que le sentier. Des arbres en surplomb cachent le soleil et transforment cette faille en grotte ombreuse même en pleine journée ; par la même occasion, ils interdisent d'observer l'endroit du haut des collines.

À l'intérieur de la grotte, des douzaines d'assemblages de bâtons et d'arrangements de pierres semblables à ceux décrits précédemment ont été édifiés. Bâtons, petits cailloux, pierres, os et brindilles forment des tas, des dessins, des arches. La vue d'une telle quantité de ces sculptures étranges coûte 0/1D3 points de Santé Mentale.

Le sentier s'arrête au fond de la "grotte" devant une butée de terre surmontée d'un tumulus de pierres et d'un assemblage de bâtons d'une complexité démentielle, haut et large de près de deux mètres. En pleine vue, un petit médaillon d'or est entremêlé à la sculpture. À l'intérieur, un des couvercles enserre un camée représentant le profil d'une femme et l'autre porte l'inscription "Pour Clarissa avec tendresse, Albert." (Si la pierre noire a été reprise à Howard Jones, elle figure en bonne place à la base de la structure.)

Chaque personne qui explore l'endroit doit jeter 1D100 ; en cas de résultat inférieur au POU x 3, elle est gagnée par la certitude qu'on les observe. Si elle n'alerte pas ses compagnons mais cherche plutôt à repérer son espion, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché à la moitié lui permet d'entr'apercevoir un membre du Petit Peuple caché à flanc de colline ou dans un des arbres en surplomb : une fois repéré, celui-ci disparaît rapidement. Plusieurs investigateurs qui réussissent leur jet localisent alors différents observateurs à divers moments de leur visite de la grotte.

Si le Petit Peuple tolère que l'on interfère avec les sculptures de pierres ou les assemblages de bâtons de la forêt, il n'en est pas de même ici. Ils punissent la plus innocente modification par leur "Malédiction" (voir Trois nouveaux sortilèges, page 61) et ils réagissent avec d'autant plus de violence pour chasser les profanateurs que leurs sacrilèges sont plus destructeurs : du simple jet de cailloux au lancer de roc et de lances. Si les investigateurs essaient de s'emparer du médaillon ou de la pierre noire, ou s'attaquent à toutes les sculptures du lieu, cela se traduit par le déclenchement de la scène du "Siège" décrite plus loin.

Nathan est captivé par cet endroit ; il court d'une sculpture à l'autre en examinant chacune. Il prétend ne rien savoir de ces assemblages mais un jet de Psychologie réussi diagnostique sa confusion et son hésitation : il semble près de découvrir quelque chose. Et c'est bien le cas...

L'endroit sous les collines

Il s'agit des antres souterrains du Petit Peuple : d'étroits terriers sans lumière dont quelques ouvertures débouchent dans la vallée où se trouve la propriété Hardwicke. Ces entrées sont toujours soigneusement dissimulées, ce qui rend leur découverte improbable, mais pas impossible.

Chaque jour que les investigateurs passent à explorer la vallée, demandez au personnage dont le POU est le plus faible un



Le siège

jet sous POU x 1. En cas de réussite, un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de localiser un de ces terriers sous un buisson, dans une fissure rocheuse, dans la berge du torrent, etc. L'entrée permet tout juste à un adulte de s'y faufiler. Si les investigateurs choisissent de se cacher pour la surveiller, ils ne verront rien car le Petit Peuple toujours en alerte les a repérés et utilise d'autres passages.

S'ils s'engagent dans le tunnel étroit, froid et humide, ils doivent affronter une puanteur qui rappelle celle des cages à reptiles d'un zoo. Les tunnels mesurent entre un et deux mètres de diamètre avec parfois des étranglements et des embranchements sans nombre, des virages et des variations de profondeur. Après les avoir parcourus pendant plus d'une heure, on s'aperçoit qu'ils doivent former un réseau englobant la vallée et les collines et montagnes avoisinantes.

Pendant leur exploration, les investigateurs entendent quantité de chutes de pierres, de bruits de course, d'éternuements et de grognements : ils sont sans aucun doute surveillés ou poursuivis par des entités qui restent cachées. Rappelez-leur que l'étroitesse des lieux rend tout combat difficile voire impossible (tous les jets de combat sont réduits de moitié). Cette cruelle réalité devrait leur coûter 0/1D3 points de Santé Mentale.

Le Petit Peuple a bien détecté l'intrusion dans son royaume mais il n'attaquera pas à moins que les investigateurs ne s'en prennent à ce qu'ils vont découvrir dans les cavernes. Dans ce cas ou si ces derniers rencontrent un membre du Petit Peuple, ils se retrouvent vite pourchassés hors des cavernes et la scène du "Siège", décrite ci-après, démarre.

Chaque période de 30 minutes passée dans les terriers, confronte les investigateurs avec un nouveau phénomène. Lancez 1D100 sur la table des "Rencontres Souterraines" donnée en encart. Le Gardien ne doit pas hésiter à ignorer les résultats indésirables et prendre garde que certains événements n'interviennent qu'une seule fois ; un nouveau tirage de l'un d'eux reste sans effet.

Le siège

Différentes circonstances peuvent déclencher l'enchaînement final des événements, mais il s'agira probablement d'une offense grave faite au Petit Peuple par Howard Jones ou les investigateurs. Les petites créatures s'attaquent maintenant aux humains de la vallée de la Grwyne Fechan avec des intentions meurtrières. Tous ceux surpris dans la nature sont attaqués et pourchassés jusqu'au manoir vers lequel converge la horde en fureur.

Une fois que le Petit Peuple enragé est parvenu à piéger ses victimes désignées dans la maison, il en commence le siège. Pendant les heures ou les jours qui suivent, ses représentants attaquent le manoir par intermittence. Une de leurs premières actions vise à chasser les chevaux de l'écurie ; un ou deux investigateurs à l'esprit vif pourraient profiter de ces montures pour s'enfuir tandis que la horde converge vers la demeure. Il y a peu de chance que les villageois offrent leur aide mais un individu insistant parviendra peut-être à décider le *constable* Meyrick à venir voir ce qu'il en est.

Pendant ce temps, le Petit Peuple attaque ceux qui s'aventurent à l'extérieur au moyen de pierres, de lances et de sa Malédiction. Des fugitifs isolés risquent d'être enveloppés par un essaim de créatures furieuses et de tomber sous les coups de gourdins, de haches et de couteaux.

Les assaillants tentent aussi d'atteindre leurs cibles en pénétrant dans la maison, soit par le rez-de-chaussée, soit par les fenêtres de l'étage en grimpant dans les arbres bordant le bâtiment. Ils sont tout à fait capables de créer une diversion sur un autre côté pour faciliter cette tactique. Réussir des jets d'Écouter permet aux assiégés de les entendre quand ils cassent ces fenêtres. Une fois à l'intérieur, le Petit Peuple se déplace furtivement pour prendre ses proies en embuscade. Ses représentants se servent toujours initialement d'armes de jet mais ils combattent becs et ongles quand il le faut.

Le siège dure plusieurs heures. Des créatures rabougries foncent continuellement dans les hautes herbes et jettent de temps à autre des pierres et des lances vers la maison. Avec le temps qui passe la résistance des investigateurs est mise à rude épreuve : au-delà de 20 heures de harcèlement le Gardien a la possibilité d'infliger un malus de 10 % ou plus aux jets de compétence pour tenir compte du manque de sommeil, de nourriture et d'eau. Si les munitions viennent à manquer, les défenseurs doivent se rabattre sur des morceaux de mobilier, les tisonniers et les armes abandonnées par le Petit Peuple.

Après plusieurs heures d'attaques feintes, d'embuscades, de périodes de calme et d'assauts frénétiques, alors que les investigateurs sont à bout de patience, de résistance, de Santé Mentale, de Points de Vie et de munitions, un événement inattendu vient interrompre le siège...

Révélations

Tandis que les investigateurs surveillent les environs du manoir dans la crainte d'une nouvelle attaque, une silhouette solitaire s'avance : c'est la belle Helen. Elle se présente devant la maison et laisse tomber sa cape comme pour montrer qu'elle n'est pas armée. Si on lui tire dessus, elle se retire à l'abri et le siège continue jusqu'à ce que tous soient morts, sauf Nathan. À noter que si elle est blessée, elle doit réussir un jet sous ses Points de Magie actuels x 5 % pour garder sa forme humaine ; en cas d'échec, elle se transforme en un mince humanoïde à tête de serpent, d'où une perte de Santé Mentale de 1/1D6+1 points pour tous les témoins.

Admise à l'intérieur, Helen fixe froidement Howard Jones et les investigateurs et explique que les créatures à l'extérieur n'attaqueront pas à condition qu'aucun mal ne lui soit fait et qu'elle puisse s'en aller librement à l'aube (ou au crépuscule, suivant les circonstances). Elle avertit qu'une attaque sur sa personne se traduira par un assaut du Petit Peuple sur la maison et par le massacre de tous ses occupants ; le Petit Peuple s'en prendra ensuite aux villages voisins. "C'est mon peuple, aussi dégénéré qu'il soit. Je suis leur chef. Leur mère. Leur déesse."

Elle exige qu'on lui remette la pierre noire si Howard Jones ou les investigateurs la détiennent encore. Elle demande aussi le médaillon s'il a été retiré de "L'Endroit dans les Bois". Si on lui refuse l'une ou l'autre, elle annonce d'un ton glacial que cette maison sera la maison des morts. Sa dernière exigence vise à parler seul à seul avec Nathan. Si les investigateurs protestent, elle fait marche arrière et leur permet d'écouter ; dans le cas contraire, c'est Nathan qui leur demande assez nerveusement de rester pour assurer sa protection. Helen admet la chose avec un sourire sinistre : "Mais vous n'aimerez pas ce que vous allez entendre, je vous assure."

Elle commence par raconter aux personnes présentes la tragique histoire de Clarissa Hardwicke et comment elle découvrit "L'Endroit dans les Bois", le temple du Petit Peuple. Comment elle fut trouvée et attaquée par les créatures qui rôdent maintenant à l'extérieur. Elle ne prend pas la peine d'expliquer ce qu'est cet endroit ou la signification des sculptures de pierres ou des assemblages de bâtons et poursuit son histoire. Clarissa se retrouva enceinte à la suite de l'attaque et Nathan est le fruit de cette union. Ceux qui écoutent perdent 1/1D6 points de Santé Mentale ou 1/1D4 s'ils soupçonnaient déjà la vérité.

Nathan est foudroyé par ce récit mais Helen continue son sinistre conte de fée. Clarissa essaya de tuer le bébé car, malgré sa folie, elle comprit son origine, mais elle finit par se tuer elle-même et son frère emporta l'enfant. Albert revint toutefois des années plus tard et, lui aussi, découvrit l'Endroit. Il vola le médaillon et la pierre noire, soulevant, par cette profanation, la

furie du Petit Peuple. Il parvint à expédier la pierre avant que les créatures ne la lui reprennent mais il fut tout de même rattrapé et tué. Enfin Nathan se présenta et Helen et son peuple reconnurent en lui l'un des leurs.



Nathan et Helen, révélations

Maintenant Helen parle directement à Nathan. "N'avez-vous pas ressenti votre différence depuis que vous êtes ici ? Enfin chez vous ? Souvenez-vous comme vous étiez seul à Londres au milieu de millions d'étrangers. ICI vous êtes chez vous ! VOILÀ votre peuple ! Venez avec nous, vivez avec nous dans nos repaires sous les collines. Je serai votre femme et nous dirigerons le royaume des petits êtres vers une nouvelle grandeur !"

Nathan reste assis, assommé par ce qu'il vient d'entendre. Il a perdu la moitié de la Santé Mentale qui lui restait, ce qui se traduit par un état de stupeur. Incapable de prendre ses propres décisions, son destin se trouve maintenant dans les mains des investigateurs.

S'ils permettent à Helen d'emmener Nathan avec elle, elle leur dit qu'ils sont libres de s'en aller. Si Howard Jones est toujours en vie, il appuie vigoureusement cette solution, probablement avec violence ne serait-ce que pour sauver sa vie. Il revient au Gardien de décider si elle tient sa parole et laisse partir le groupe sain et sauf. S'ils ont profané le temple du Petit Peuple et ses ornements, ils ont peu de chance de quitter la vallée en vie. D'un autre côté, si le Petit Peuple a subi des pertes importantes, il n'est peut-être pas en mesure d'empêcher leur fuite.

Si les investigateurs décident de garder Nathan avec eux, Helen tente de quitter la maison pour ensuite déchaîner ses forces contre les intrus. Howard Jones s'oppose avec véhémence à cette idée.

Les investigateurs peuvent essayer de la prendre en otage pour protéger leur fuite. Elle accepte la chose plutôt calmement et n'essaye de s'enfuir que si elle est directement menacée. Mais alors que le groupe marche prudemment vers le village, entouré par une nuée de visages grimaçants et sauvages, Helen surprend ses gardes : elle reprend sa forme ophidienne, d'où une perte de 1/1D6+1 points de Santé Mentale pour ceux qui l'entourent, et profite de la confusion pour s'enfuir et appeler ses petits fidèles à l'attaque. Il devrait s'ensuivre une bataille course-poursuite entre le Petit Peuple et les investigateurs qui essaient de regagner Partrishow.

Conséquences

Ce scénario n'appelle pas une fin heureuse ; dans le meilleur des cas, Nathan perd la raison en apprenant ses origines.

Si les investigateurs abandonnent Nathan à Helen et au Petit Peuple, ils perdent tous 1D6 points de Santé Mentale pour l'avoir livré à un terrible destin. À leur retour au village, ils seront sans aucun doute questionnés sur son sort et devront peut-être subir quelques jours de détention alors que le *constable* Meyrick recherche le jeune homme. Mais ils seront vite libérés quand Meyrick rapportera qu'il a parlé à Nathan — et à sa fiancée ! — au manoir. Les investigateurs ne reverront jamais Nathan.

Trois nouveaux sortilèges

Paraître Humain

C'est un sortilège courant du Peuple Serpent qui peut aussi être connu d'autres races. Il permet à des créatures anthropomorphes de taille humaine ou inférieure de se faire passer pour des humains. Cette magie n'opère que sur la propre personne du sorcier et ne peut être utilisée pour quelqu'un d'autre. Le sortilège coûte 5 Points de Magie et confère une APP de 3D6 ; chaque Point de Magie supplémentaire augmente l'APP de 1D3. Lancer ce sort prend autant de rounds que de Points de Magie utilisés et il dure un nombre d'heures égal au POU du sorcier. Chaque utilisation coûte aussi 1 point de Santé Mentale.

Chaque sorcier prend une forme humaine unique, du même sexe que le sien si la chose est possible et adopte cette même forme à chaque fois qu'il utilise ce sortilège. Les variations de l'APP de la forme humaine (induite par une dépense plus ou moins grande de Points de Magie) ne concernent que l'âge et la beauté : à une APP plus élevée correspond une forme humaine plus jeune et séduisante. Le sorcier peut ainsi apparaître jeune et beau un jour et terriblement vieilli et enlaidi le lendemain.

Le sortilège est affecté d'autres inconvénients. Quand le sort est en place, le Gardien lance 1D100 et si le résultat est supérieur aux Points de Magie actuels x 5 du sorcier, l'illusion présente un défaut révélateur : un Mi-Go aura une voix nasillarde, un représentant du Peuple Serpent sera affligé d'un cheveu sur la langue, un Profond présentera les stigmates d'Innsmouth, etc. De plus, si le sorcier est blessé, il doit réussir un jet sous ses Points de Magie actuels x 5 ou reprendre sa véritable apparence, ce qui inflige aux témoins les pertes de Santé Mentale d'usage. La plupart des créatures évitent de se doter d'APP trop élevée (20 ou plus) car une telle beauté dépasse les limites terrestres ; une beauté extrêmement élevée risque même provoquer des pertes de Santé Mentale si le Gardien le décide.

Regard venimeux

Cet autre sortilège courant du Peuple Serpent nécessite un focus constitué d'une partie d'un serpent venimeux (comme un croc, la peau ou la sonnette) ; pour des raisons évidentes, le Peuple Serpent n'a pas besoin d'un tel focus. Ce sortilège attaque le système nerveux de la cible comme si elle avait été mordue par un serpent venimeux. Le sorcier doit se trouver à moins de 30 mètres de sa victime. Le coût en Points de Magie dépend de la TOX désirée : il faut 2 Points de Magie pour générer 3 points de TOX. Les pertes de Santé Mentale et le temps de lancement sont égaux au nombre de Points de Magie dépensés. Le sorcier doit opposer ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la table de résistance et si celle-ci l'emporte, elle ne subit que la moitié de la TOX (arrondie à l'entier inférieur) en dommages. Si elle ne parvient pas à résister, elle encaisse des dommages égaux à la TOX au rythme de 1 PV par minute ou par heure suivant le choix du sorcier. La victime présente tous les symptômes d'une morsure de serpent : souffle court, transpiration, frissons, cloques et boursouflures, etc.

La Malédiction du Petit Peuple

Ce sort n'est utilisé que par les créatures aborigènes qui habitent les régions désertées des îles britanniques. Chaque utilisation demande un round et 1D3 Points de Magie. La portée varie suivant la "farce" infligée : les utilisations qui affectent physiquement la victime, qui la font trébucher, qui la poussent, la pincent ou celles qui la trompent un instant peuvent se porter sur toutes personnes à vue. Celles qui consistent faire tourner la nourriture ou le vin (même le lait encore dans la vache), dépérir les plantes, moisir le grain, etc., nécessitent que le sorcier touche la substance cible ou le récipient dans laquelle elle est stockée. Les malédictions qui affectent physiquement la cible passent par un jet d'opposition entre les Points de Magie du sorcier et ceux de la victime. Si celle-ci résiste, elle ne subit aucun effet.

Les victimes qui trébuchent ou sont poussées doivent réussir un jet sous leur DEX x 5 pour éviter d'être blessées. En cas d'échec, elles subissent 1 point de dommages pour les chutes mineures et 1D3 en cas de maladresse grave.

Si ce dernier est ramené à la civilisation, il doit être interné. Son éventuelle guérison est laissée à la discrétion du Gardien. Ceux qui l'ont sauvé d'un sort inimaginable sont récompensés par un gain de 1D6 points de Santé Mentale. Mais il se peut qu'un jour Helen et les siens essaient de le libérer et de le ramener chez eux...

La mort d'Helen fait plus de mal que de bien : une fois rentrés à Londres, les investigateurs apprennent par les journaux que sur les flancs sud des Montagnes Noires, la région de Partrishow, se sont multipliés disparitions, enlèvements, meurtres et autres crimes plus ignobles encore, pendant les semaines qui suivent. Privé de chef, le Petit Peuple attaque maintenant toutes les communautés humaines des environs. En comprenant qu'ils sont en quelque sorte responsables de ces événements, les investigateurs perdent 1D8 points de Santé Mentale.

La survie de l'irascible Howard Jones permet un gain supplémentaire de 1D3 points. Sa mort ne leur coûte que la perte associée à la vue de son cadavre.

Chaque représentant du Petit Peuple tué par un investigateur lui fait regagner 1 point de Santé Mentale jusqu'à un maximum de 6.

NATHANIEL ELIOT HARDWICKE, jeune héritier et étudiant en histoire, 20 ans

FOR 9	CON 10	TAI 12	INT 14	POU 12
DEX 13	APP 9	ÉDU 15	SAN 55	PV : 11

Bonus aux dommages : +0

Armes : Au pourcentage de base.

Compétences : Bibliothèque 70 %, Chimie 20 %, Comptabilité 25 %, Crédit 45 %, Droit 40 %, Écouter 60 %*, Esquiver 35 %, Français 40 %, Histoire 65 %, Histoire Naturelle 35 %*, Latin 35 %, Marchandage 10 %, Navigation 60 %*, Occultisme 15 %, Persuasion 35 %, Psychologie 25 %, Trouver Objet Caché 35 %. (*Compétences augmentées par "le retour à la nature")

HOWARD JONES, aventurier et ami d'Albert Hardwicke, 52 ans

FOR 13	CON 12	TAI 14	INT 15	POU 13
DEX 10	APP 10	ÉDU 19	SAN 50	PV : 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Revolver.455 Webley 40 %, 1D10+2 ; Sabre 45 %, 1D8+1 + bd.

Compétences : Anthropologie 60 %, Arabe 30 %, Archéologie 25 %, Crédit 35 %, Discrétion 20 %, Dissimulation 25 %, Écouter 35 %, Esquiver 25 %, Français 45 %, Grimper 55 %, Histoire 35 %, Monter à Cheval 55 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Navigation 30 %, Occultisme 40 %, Premiers Soins 40 %, Se Cacher 20 %, Suivre une Piste 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Petit Peuple, Race Inférieure Indépendante

"Debout, il n'aurait pas dépassé le mètre cinquante. Sa tête hypertrophiée reposait sur un corps maigre et déformé. Des cheveux plats tombaient en mèches serpentines sur un visage carré inhumain avec d'épaisses lèvres tordues sur des crocs jaunes, des narines plates et épatées et de grands yeux jaunes bridés. Je savais que la créature devait voir dans le noir comme un chat. Les siècles passés dans les cavernes sombres conféraient à cette race des caractéristiques inhumaines et horribles. Mais le trait le plus répugnant résidait dans cette peau écailleuse, jaune et marbrée, semblable à celle des serpents. Un pagne taillé dans une véritable peau de serpent enserrait ses reins et ses mains griffues agrippaient une courte lance à tête de pierre et un maillet de silex poli d'aspect sinistre." — Robert E. Howard, "Les Peuples des Ténèbres."

■ Ces créatures dégénérées résultent du croisement de représentants du Peuple Serpent et d'humains dans la Grande-Bretagne de la préhistoire. Ces accouplements impies, poursuivis sur des millénaires, ont transformé le Peuple Serpent autrefois orgueilleux en un ramassis d'hybrides nains : certains ressemblent maintenant à des spécimens bestiaux du Peuple Serpent, d'autres sont presque humains mais présentent des caractéristiques ophidiennes. Leur langue est rude et sifflante, leurs armes sont de grossiers objets de pierre, de bois et d'os.

Ces créatures ont donné naissance à de nombreux mythes et légendes celtiques ou préceltiques concernant le "Petit Peuple" : le Peuple-Fée des lutins et farfadets et d'autres éléments aborigènes plus ténébreux de l'Angleterre et de l'Europe. Du fait de son intelligence limitée, cette race bestiale correspond plutôt aux mythes concernant les représentants les plus malfaisants. Cependant quand, comme ici, l'atavisme produit un représentant non dégénéré de la race, un exemple de l'ancienne gloire du Peuple Serpent, il reçoit l'obéissance et l'adoration des autres. Privés de la direction d'Helen, les hybrides suivent leurs inclinations malveillantes et s'attaquent aux villages du voisinage.

Dans un round de combat, un représentant du Petit Peuple peut mordre une fois, griffer deux fois ou utiliser une arme.

Petit Peuple

Caractéristiques	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FOR 2D6+3	12	11	14	5	12	14	8	9
CON 3D6	14	12	11	13	7	10	11	13
TAI 2D6	6	10	5	3	4	11	9	2
INT 3D4	8	7	4	10	8	11	6	10
POU 3D6	16	9	11	7	14	9	8	8
DEX 2D6+6	12	15	11	13	12	13	14	13
APP 1D8-4	2	0	0	0	4	0	0	2
PV	10	11	8	8	6	11	10	8

Déplacement : 8

Bonus aux dommages : +0

Armes : Morsure 30 %, 1D3 + poison (TOX = CON/2) ; Griffes (x2) 55 %, 1D4 + bd ; Maillet ou Hache de pierre 45 %, 1D6+1 + bd ; Couteau de pierre 35 %, 1D4 + bd ; Lance (CàC) 40 %, 1D6 + bd, Lance (jet) 35 %, 1D6 + bd/2 ; Pierre (jet) 65 %, 1D4 + bd/2.

Sortilèges : Les spécimens d'un POU supérieur ou égal à 14 disposent de la capacité magique mineure appelée la Malédiction du Petit Peuple (voir "Trois nouveaux sortilèges", page précédente).

Compétences : Anglais (Parlé) 15 %, Caractères Aklo 35 %, Discrétion 80 %, Gallois 35 %, Grimper 80 %, Langue Serpent (Parlée) 50 %, Se Cacher 85 %.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6.

CONSTABLE ROBERT MEYRICK, agent de police de Partrishow, 43 ans

FOR 13	CON 14	TAI 14	INT 13	POU 12
DEX 11	APP 12	ÉDU 11	SAN 65	PV : 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 40 %, dommages spéciaux ; Bâton de marche 45 %, 1D8 + bd ; Fusil de Chasse à double canon cal. 12 60 %, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Anglais 50 %, Conduire Attelage 40 %, Droit 30 %, Écouter 40 %, Esquiver 30 %, Gallois 50 %, Grimper 60 %, Histoire Naturelle 60 %, Marchandage 20 %, Monter à Cheval 55 %, Persuasion 30 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 20 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 40 %.

"HELEN", représentante non dégénérée du Peuple Serpent (forme humaine, 25 ans)

FOR 11	CON 13	TAI 12	INT 20	POU 22
DEX 13	APP 15 (sous forme humaine)			PV : 13

Bonus aux dommages : +0

Armes : Uniquement sous forme ophidienne — Morsure 50 %, 1D8 + poison de TOX 13 ; Griffes (x2) 60 %, 1D6 chacune.

Armure : 1 point d'écailles.

Sortilèges : Contacter un Représentant du Peuple Serpent, Contacter Yig, Hypnotisme, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Serpent Sacré de Yig, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler une Vipère, Mains de Cobra, Malédiction du Petit Peuple*, Paraître Humain*, Regard Venimeux*, Signe de Voor. (*Voir "Trois nouveaux sortilèges", page précédente)

Compétences : Anglais 55 %, Astronomie 55 %, Baratin 20 %, Caractères Aklo 100 %, Chimie 55 %, Discrétion 90 %, Dissimulation 70 %, Écouter 85 %, Esquiver 65 %, Gallois 70 %, Géologie 50 %, Grimper 70 %, Histoire 70 %, Histoire Naturelle 65 %, Lancer 45 %, Langue Serpent (Parlée) 100 %, Mythe de Cthulhu 60 %, Navigation 85 %, Occultisme 55 %, Premiers Soins 60 %, Sauter 45 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 60 %, Trouver Objet Caché 85 %.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6.



Les Sacrements du Mal

par Fred Behrendt

Je vins au Jardin d'Amour,
Et vis ce que je n'avais jamais vu :
Une Chapelle avait été bâtie en son sein,
Là où je jouais dans la verdure.

Et les portes de la Chapelle étaient fermées ;
Et "Point tu ne" écrit au-dessus d'elles ;
Aussi me retournai-je vers le Jardin d'Amour
Qui abritait tant de douces fleurs ;

Et je vis qu'il était rempli de tombes,
Et que des dalles avaient pris la place des fleurs ;
Et des Prêtres en robes noires faisaient leur ronde,
Et ligotaient avec des ronces mes joies & mes désirs.

— William Blake, "The Garden of Love"

Les investigateurs vont être confrontés à une série de meurtres sauvages dans la ville de York. Ce scénario présente une succession d'événements et de descriptions qui va les amener lentement à se rendre compte de la terrible situation dans laquelle se trouve la ville. L'histoire offre différentes opportunités d'apprendre la véritable nature de l'horreur qui menace, mais plusieurs énigmes devront être résolues avant que les investigateurs ne découvrent l'identité du tueur. En fait, ces massacre sont l'œuvre de deux assassins que rien ne lie, si ce n'est leur goût commun pour les crimes abominables.

L'aide (ou l'opposition) de la police ne doit pas être négligée dans cette aventure. La police peut être le meilleur moyen de mettre fin aux meurtres de Malcom Sedny, l'assassin idiot. Le second tueur est, par contre, bien plus dangereux : c'est Edwin Bristol, un aristocrate ruiné à qui le Mythe de Cthulhu a fait perdre la raison. Les autorités n'agiront pas contre lui sans détenir une montagne de preuves irréfutables et, une fois révélée l'existence d'un émule plébéien de Bristol, la police fera probablement la sourde oreille aux histoires d'horreurs gothiques des investigateurs.

Informations destinées au Gardien

Toute l'histoire repose sur la folie d'Edwin Bristol. Ce dernier est sous l'influence et le contrôle d'un Lloigor appelé G'nhateccz. Le Lloigor est enterré sous la cathédrale de York, décor principal de cette aventure. Il parle à Bristol par le biais d'une statue du Christ récemment installée dans la salle capitulaire de la cathédrale.

L'effigie a été sculptée dans un calcaire veiné d'argile organique. Ce réseau d'inclusions permet au Lloigor de concentrer ses faibles forces à la surface après des siècles d'impuissance. Il peut enfin manipuler un malheureux humain. Un gouffre de rancœur dévore l'esprit de Bristol et le Lloigor à l'affût sous le périscope que constitue la statue va remplir ce trou noir.

Le Lloigor fait commettre à Bristol d'horribles crimes qui connaissent rapidement la célébrité. La glande pinéale est rituellement extraite du cerveau de chacune des victimes. Seul le Dr. Allen Melrose, un chirurgien d'autopsie envoyé de Londres, connaît ce détail. Il l'a découvert en examinant le cadavre d'une chiffonnière anonyme (voir "Les Meurtres Précédents", page 67). Mais même ce médecin ignore que ces organes volés sont ensuite mangés par Edwin Bristol lors d'un rituel infernal visant à nourrir le Lloigor qui s'éveille d'un long sommeil sous la cathédrale. Les glandes ingurgitées confèrent à Bristol un surplus de Points de Magie et le Lloigor fossilisé absorbe cette énergie mentale en utilisant la statue comme une antenne. Chaque nouveau meurtre commis par Bristol fortifie G'nhateccz.

L'appartenance de Bristol à l'aristocratie complique la tâche des investigateurs. Même s'il est dénoncé à l'Archidiacre ou à la police, il est peu probable que des mesures officielles soient prises à son encontre. Éventuellement, il sera détenu d'une manière discrète qui n'embarrassera personne jusqu'à ce que les accusations des investigateurs soient prouvées ou réfutées. Mais la police ne le surveillera pas étroitement et il reprendra bientôt son ignoble travail. S'il est tué par les investigateurs et que suffisamment de preuves viennent démontrer

Cher Monsieur,

Je crois comprendre que vous possédez quelque expérience des investigations dans les domaines du crime et de l'occulte. Il me faut, je le crains, recourir à vos compétences.

Je suis Elijah Crayden, Archidiacre de York. Peut-être avez-vous lu dans la presse quels meurtres sauvages affligent notre belle cité. La police n'a, jusqu'ici, découvert aucune piste sérieuse et l'opinion publique s'est hélas tournée vers le surnaturel pour y puiser des explications hystériques de ces crimes.

Nous vivons dans un âge éclairé et, s'il est bien évident que je crois aux esprits, il est aussi très clair pour un homme éduqué que ces meurtres horribles sont le fait d'un homme et non celui de Satan ou d'un de ses envoyés, comme le croit une partie de la population.

Je vous prie donc, vous et vos estimés compagnons, de venir à York aider la police dans son enquête. Je suis sûr qu'ainsi l'affaire pourra être réglée rapidement et que le très humain coupable devra répondre de ses crimes.

Sincèrement,
Elijah Crayden
Archidiacre de York

Les Sacrements du Mal
Aide de jeu n° 1 —
Une lettre d'Elijah Crayden, Archidiacre de York

sa culpabilité, ils peuvent échapper à une inculpation mais pas à la réprobation de la bonne société.

Pour le Lloigor, Bristol représente un excellent instrument. Il possède en effet une formation médicale (même si l'aristocratique Bristol jugea la discipline trop rigoureuse à son goût et ne passa jamais l'examen final). En apprenant le suicide de son père, et son déshéritage de fait, Bristol se résigna à l'état ecclésiastique, la seule carrière qu'il pouvait décemment poursuivre.

Mais quelqu'un copie ses œuvres. Et le fait donne à G'nhateccz et à Bristol une nouvelle assurance : ce dernier peut maintenant accomplir son horrible travail avec l'espoir d'en faire porter la responsabilité à son émule.

Ces meurtres parallèles sont le fait d'un roulier du nom de Malcom Sedny, un homme que son travail amène à circuler légitimement partout dans la ville et ses environs, ou même dans l'enceinte de la cathédrale. La police n'imagine pas qu'un assassin qui laisse si peu d'indices puisse être un homme aussi simple.

Sedny a été informé des meurtres par la presse locale. Les descriptions rapportées par des journalistes racoleurs ont éveillé dans son esprit des images fantastiques qui l'ont excité jusqu'au tréfonds de son être. Il décida immédiatement d'essayer par lui-même les techniques décrites avec une complaisance sinistre. Parallèlement, Sedny étant complètement dément, son subconscient capte facilement les images issues de l'esprit du Lloigor qui s'éveille. Le roulier rêve joyeusement des meurtres, et ces songes envoyés par le Lloigor lui font arracher les glandes pinéales des cerveaux des garçons qu'il assassine.

Après le premier meurtre d'un jeune garçon par Sedny, Crayden, l'Archidiacre de la cathédrale de York, prend contact avec les investigateurs et leur demande de venir discrètement à l'aide de la police.

Une lettre de York

La lettre suivante est reçue par l'investigateur au Crédit le plus élevé. Elle a été postée à York. Voir l'Aide de Jeu n° 1.

Si la curiosité lui en prend, un personnage trouve un article relatant le dernier des meurtres mentionnés par Crayden (Aide de Jeu n° 2) en réussissant un jet de Bibliothèque.

Si les investigateurs sont maintenant suffisamment intéressés, le voyage pour York prend environ 6 heures par le rail et coûte 11 shillings.

Un entretien avec Dean Crayden

Émanant d'un Archidiacre haut placé dans l'Église anglicane, la requête de Crayden devrait suffire à inciter les investigateurs à se rendre à York. Le Gardien est libre d'imaginer d'autres moyens, plus appropriés à sa campagne, pour les introduire dans l'aventure.

À la cathédrale, on fait attendre les investigateurs dans une petite pièce proche du bureau de l'Archidiacre. Cela leur donne le temps d'examiner les aménagements intérieurs et le mobilier usé mais majestueux de l'endroit. Peu de temps après, un jeune homme bien habillé se présente : Edwin Bristol, l'assistant et secrétaire personnel de l'Archidiacre. Ses vêtements sont de bonne coupe et ses boutons dorés brillent dans la faible lumière. Il conduit les visiteurs au bureau de l'Archidiacre.

Crayden est grand et mince ; ses mains sont petites et fines, ses doigts longs et délicats. Ses cheveux blancs découvrent très haut son front et encadrent des traits sévères. Il sourit poliment à l'entrée des investigateurs, mais il s'agit clairement d'un geste forcé. Il donne la nette impression de ne le faire que pour respecter les conventions. Ces meurtres l'inquiètent beaucoup mais la réussite d'un jet de Psychologie indique qu'en d'autres circonstances il ne se montrerait pas plus ouvert.

Crayden fait asseoir les investigateurs, leur offre des rafraîchissements et commence à raconter avec hésitation l'histoire des meurtres. La proximité de beaucoup des atrocités avec la cathédrale est préoccupante. Un linceul est tombé sur les offices. Les paroissiens (et les touristes) n'osent plus y assister. La police travaille assidûment sur l'affaire mais semble incapable d'en pénétrer le mystère. Dans la populace, on raconte que le fils des ténèbres, Satan lui-même, guide la main de l'assassin. Cette croyance est ridicule, ajoute-t-il, mais, même en cet âge de lumières, l'ignorant prend ces histoires à cœur et les

Le cadavre d'un jeune garçon retrouvé près de l'Ouse

LONDRES — Mutilations identiques à celles des victimes précédentes. Après deux jours de recherches menées par la police, la famille et les amis, le corps d'un jeune garçon de York a été retrouvé dans un marais au nord-ouest de la ville. Les autorités se refusent encore à toute déclaration, mais l'inspecteur Donald Stanton a informé notre correspondant que les mutilations perpétrées sur le garçon paraissaient similaires à celles des cadavres de Grace Siddons et d'une autre femme encore non identifiée, tous deux retrouvés dans la dernière quinzaine. L'inspecteur a aussi indiqué que les crânes des trois victimes avaient été ouverts mais n'a offert ni théorie ni explication de ces actes abominables.

Les Sacrements du Mal
Aide de jeu n° 2 —
Un article de journal sur le dernier meurtre à York



L'Archidiacre Crayden et Edwin Bristol

répète jusqu'à ce qu'elles soient dites et crues dans un cercle de plus en plus large. L'Archidiacre veut que les investigateurs prouvent que les meurtres sont le fait d'un homme ou de plusieurs et pas celui des forces surnaturelles.

Bien qu'il fasse confiance à la police pour résoudre l'affaire avec le temps, il compte sur leur expérience de l'étrange pour étouffer dans l'œuf ces rumeurs d'interventions surnaturelles.

Pendant les explications de l'Archidiacre, Bristol se tient debout à la gauche de son bureau et écoute impassiblement. Si les investigateurs demandent des détails sur les meurtres, le Gardien doit faire appel aux descriptions données dans la section "Les meurtres précédents". C'est Bristol qui se charge de donner rapidement mais précisément ces éléments. Pendant ce discours, l'inquiétude renfrogne le visage de l'Archidiacre.

La cité de York

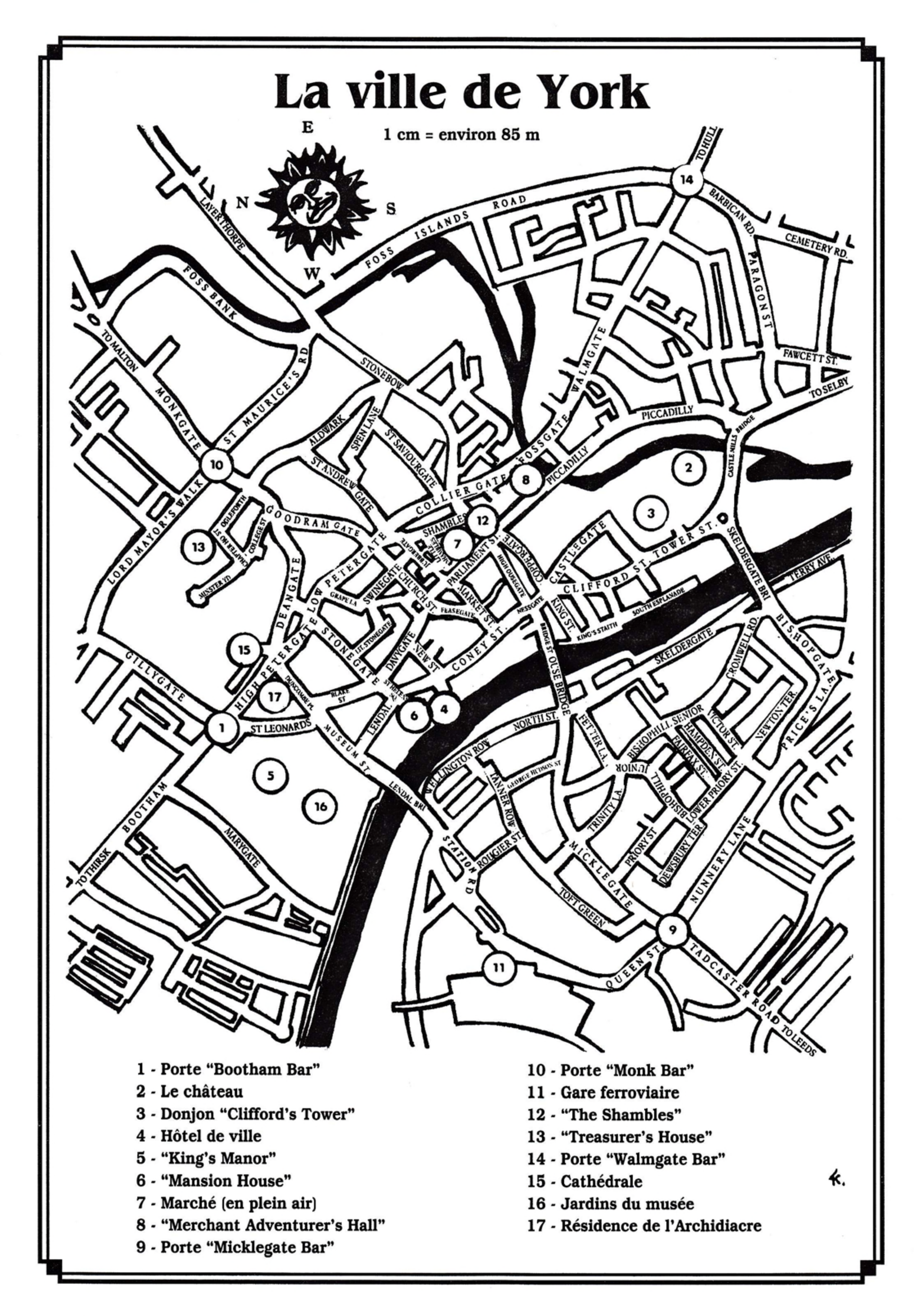
La cité de York se situe au confluent des rivières de l'Ouse et de la Foss, à la jonction des trois divisions du Yorkshire. York se trouve dans une région autrefois habitée par l'antique tribu Brigante et s'appelait peut-être alors Caer Ebranc. Plus tard, sous le nom d'Eboracum ou Eburacum, elle servit de quartier général à la Sixième Légion Romaine et accueillit Hadrien en l'an 120. Les empereurs Septime Sévère et Constance Chlore y sont morts, respectivement, en 211 et en 306 et Constantin y est proclamé empereur en 306. L'héritage romain est toujours visible : près de 5 kilomètres de remparts construits sur les antiques fortifications romaines, ou les incluant, enserrent encore certaines parties de la cité.

Après les Romains, York devient la capitale anglo-saxonne de la Northumbrie sous le nom d'Eoforwic. En 624, le roi Edwin en fait un siège archiépiscopal et l'érudit Alcuin (le conseiller de Charlemagne) y créera par la suite une école monastique qui accueillera des étudiants venus de toute l'Angleterre et du continent. Les Danois prennent la cité en 876 et la rebaptise Jorvik. Après deux siècles de luttes intestines entre les rois Vikings, les Danois cèdent la place aux Normands. Le premier parlement anglais se tient à York en 1160. Au milieu du 17ème siècle, c'est le quartier général de Charles I et, au siècle suivant, sous la dynastie hanovrienne, la ville acquiert une place centrale dans la société anglaise. Pendant l'ère victorienne, York est le centre ferroviaire du nord de la Grande-Bretagne.

C'est ici que vit l'Archevêque de York, Primat d'Angleterre, qui ne cède le pas qu'à l'Archevêque de Canterbury dans la hiérarchie de l'Église anglicane. Le premier magistrat de la cité porte le titre de Lord Maire.

Parmi les nombreux sujets de fierté de la cité, on compte la magnifique cathédrale de York décrite plus loin dans ce scénario. À l'ouest de la cathédrale se trouvent les jardins du musée qui contiennent le musée du Yorkshire, une partie des remparts de la ville et les ruines de l'hôpital St Leonard et de l'abbaye St Mary ; le musée et la maison d'hôtes de l'abbaye abritent de nombreux exemples du passé romain. Les remparts médiévaux qui entourent la cité sont percés par endroits de portes ou "bars" dont certaines ont été préservées. Près de l'Ouse, on trouve le Château de York construit par Guillaume le Conquérant et le donjon "Clifford's Tower" bâti au 13ème siècle par Henry III. Près de l'hôtel de ville gothique du 15ème siècle, se dresse la "Mansion House" où loge le Lord Maire. Une rue étroite appelée "The Shambles" accueille plusieurs vieilles maisons et boutiques.

La ville de York



1 - Porte "Bootham Bar"
2 - Le château
3 - Donjon "Clifford's Tower"
4 - Hôtel de ville
5 - "King's Manor"
6 - "Mansion House"
7 - Marché (en plein air)
8 - "Merchant Adventurer's Hall"
9 - Porte "Micklegate Bar"
10 - Porte "Monk Bar"
11 - Gare ferroviaire
12 - "The Shambles"
13 - "Treasurer's House"
14 - Porte "Walmgate Bar"
15 - Cathédrale
16 - Jardins du musée
17 - Résidence de l'Archidiacre

En entendant citer le Dr. Melrose, Crayden reprend la parole. Il a rencontré le médecin qui est, à son avis, un homme de savoir digne de considération. Les investigateurs feraient bien de s'entretenir avec lui s'ils en trouvent le temps. Il leur offre aussi des lettres d'introduction. "Voilà", dit-il, "qui devrait aplanir toutes difficultés que vous pourriez connaître avec les autorités." Il leur demande pourtant de ne pas en abuser.

Alors que l'entretien touche à sa fin, Bristol avance brusquement le visage tordu par une expression haineuse. Son pied écrase sauvagement quelque chose au sol. Réussir un jet de Trouver Objet Caché permet de distinguer un gros insecte, peut-être un cafard. "Sale petit fumier", crache le secrétaire. Et il marche à grands pas vers la porte en annonçant d'un ton furieux : "Le personnel de ménage va avoir affaire à moi. La présence de cette saleté dans votre bureau est impardonnable."

L'Archidiacre fronce les sourcils mais ne cherche pas à arrêter son assistant. "Je suis désolé", dit-il aux investigateurs après ce départ spectaculaire, "Je crains que les nerfs d'Edwin ne soient mis à rude épreuve par tous ces meurtres."

Les meurtres précédents

Les meurtres sont commis par deux personnes distinctes pour des raisons différentes. Un des tueurs suit les ordres d'un mal antique avec la conviction d'accomplir la volonté divine, l'autre est l'esclave de ses propres délires sadiques.

Edwin Bristol exécute méticuleusement ses crimes et frappe des victimes impuissantes, d'un type similaire et dans des conditions similaires. Malgré sa démence, il a déterminé avec logique les méthodes les plus appropriées et il s'y tient.

Sa folie se manifeste autrement. Bristol associe les insectes, particulièrement les cafards, avec le Christ de la salle capitulaire. Pendant ses conversations avec le faux messie, quelque chose attire les cafards nichés dans la maçonnerie environnante vers la statue animée. Les vibrations ou un autre signal qu'elle émet ont un tel effet sur eux que lorsqu'il finit de recevoir ses instructions, des centaines d'insectes couvrent la calcaire blanc d'un habit de carapaces noires et brillantes.

Bristol transporte souvent des dizaines de cafards (dans un sac en papier) quand il recherche une victime. Après le crime, il sème les insectes sur le cadavre et en enfonce plusieurs dans les plaies. Ces derniers peuvent n'émerger que beaucoup plus tard, couverts de sang, pendant un examen du corps (perte de 0/1D3 points de Santé Mentale), ou être retrouvés noyés dans les plaies ou coincés dans la bouche de la victime.

Malcom Sedny, quant à lui, satisfait par ses meurtres des pulsions sexuelles indicibles. Chaque crime ressemble aux autres mais aucun d'entre eux ne se fait vraiment sous son contrôle. Il les commet avec une sombre passion et cherche à accomplir un étrange ensemble de fantasmes irréalisables. Et ses fantasmes subissent l'influence des images floues émises par le Lloigor qui s'éveille et que lui perçoit dans son sommeil agité.

1) **21 juillet 189-.** Le cadavre de Grace Siddons, 39 ans, une marchande de fleur des rues, est découvert à 6 heures du matin le long de la promenade du Lord Maire, en vue des tours de la cathédrale. La tête est horriblement mutilée : la partie supérieure du crâne a été proprement retirée et le cerveau découpé en morceaux.

2) **29 juillet 189-.** Le cadavre d'une vieille femme, apparemment celui d'une chiffonnière dont on ne connaît ni le nom ni l'âge, est découvert à 15 heures par des garçons qui jouent dans une ruelle donnant sur Coney Street. Les blessures semblent identiques à celles du cadavre du 21 juillet. La police est au bord de la panique et l'inspecteur Stanton songe à appeler Scotland Yard. Toutefois, les autorités de la ville se voient proposer l'aide d'un des plus brillants pionniers de la criminalistique, un médecin, le Dr. Allen Melrose. L'autopsie qu'il pratique montre que la partie centrale du cerveau de la victime a disparu. Il en informe la police mais le fait n'est pas rendu public.

3) **3 août 189-.** Jimmy Patrick Ferguson, un garçon de 11 ans, est retrouvé mort en dehors de la ville, dans un marais près de l'Ouse, après des recherches menées par sa famille paniquée, les amis et la police. La tête est enfoncée, le cerveau déchiqueté et apparemment mordu. La partie centrale n'est plus là, comme dans les crimes précédents. De plus, le garçon a été violé.

Les investigateurs sont invités à s'intéresser à l'affaire après le meurtre Ferguson.

Soulignons que seul le Dr. Melrose et la police sauront que les glandes pinéales ont été emportées et les garçons violés.

Une visite guidée

Quand le Gardien le juge approprié, l'Archidiacre propose aux investigateurs une visite de la cathédrale. S'ils acceptent, il les emmène d'abord dans la nef centrale. Il leur cite tout ou partie de l'histoire du lieu suivant la curiosité qu'ils manifestent et passe en revue les différents points d'intérêt tels qu'ils sont décrits ci-après dans "La cathédrale de York : histoire et description".

La salle capitulaire est en cours de restauration. Ces dernières années, la paroisse a organisé des quêtes destinées à la préservation d'un certain nombre de sculptures et bas-reliefs de cette partie de la cathédrale, parmi lesquels une statue grandeur nature du Christ. L'Archidiacre précise que la statue originale, un des moindres trésors du lieu apparemment, n'était plus restaurable. Une copie récemment sculptée dans une belle pierre calcaire provenant d'une carrière locale, et de meilleure allure que l'original, l'a remplacée. Elle a été mise en place il y a plusieurs mois, mais d'autres travaux se poursuivent dans la salle capitulaire. L'Archidiacre y conduit les investigateurs et leur montre le travail réalisé ou en cours, ainsi que la statue recouverte d'une bâche.

Réussir un jet de Trouver Objet Caché permet aux investigateurs de remarquer plusieurs tonneaux parmi les échafaudages. Questionné sur le sujet, leur guide explique qu'il s'agit d'une expérience d'un des entrepreneurs qui a dû être abandonnée. Ils contiennent un acide qui était censé nettoyer les sculptures de l'accumulation de suie et de saleté les recouvrant. Mais des essais prudents montrèrent qu'il était plus dangereux pour les motifs de pierre que pour la crasse durcie par les siècles. Après un coup d'œil complet de l'endroit, le tour se poursuit dans une autre partie de la cathédrale.

La visite peut continuer ou se terminer là, suivant ce que décide le Gardien. L'essentiel est que les investigateurs aient eu l'occasion de remarquer la salle capitulaire, les statues et l'acide.

Edwin Bristol

Bristol est un homme de taille moyenne et de corpulence modeste. Ses cheveux sont noirs et bien coupés, ses traits agréables et délicats ; ses pommettes finement sculptées pointent sous une peau claire et nette. Il affecte un maintien extraordinairement sérieux. Bristol ne sourit jamais pendant qu'il

La cathédrale de York : histoire et description

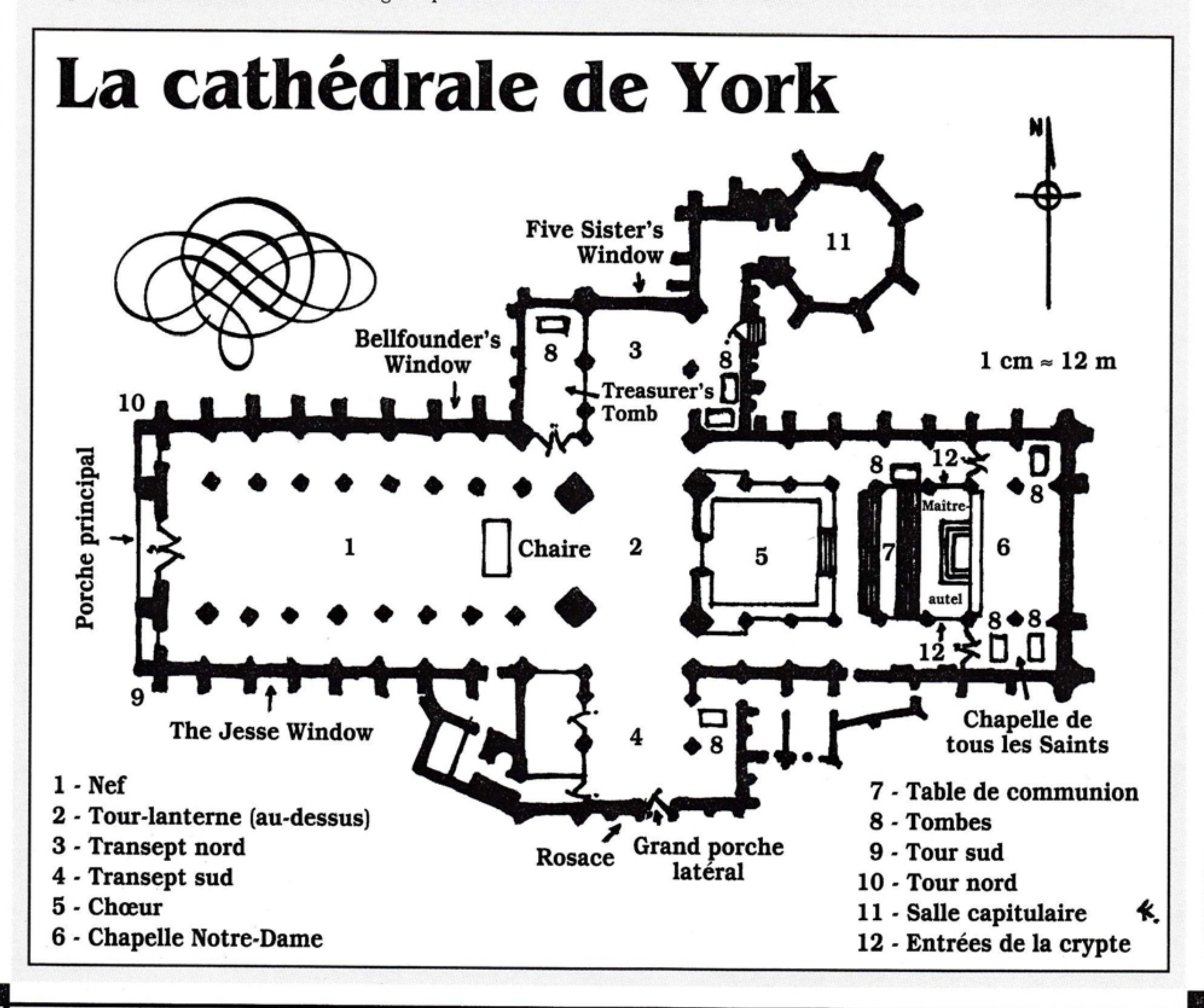
La cathédrale de York remonte au 7ème siècle mais n'acquiert sa forme actuelle qu'au 12ème et n'est achevée qu'en 1472. De fait, elle associe plusieurs styles architecturaux : *decorated*, pour la façade principale (ouest) de la fin du 14ème et *perpendiculaire*, pour la tour-lanterne et les tours de façade construites par la suite.

L'intérieur de la construction est aussi admirable que son extérieur. On estime qu'elle contient plus de 2 000 mètres carrés de vitraux médiévaux ; aucune autre cathédrale anglaise, dit-on, n'en possède moitié autant et il se peut qu'aucune église dans le monde ne l'égale sur ce point.

On trouve, dessous, des ruines romaines et postérieures. Elle a été construite sur le site de quatre églises antérieures dont la plus ancienne remonte à plus d'un millier d'années. Le toit et l'ébénisterie du chœur ont été détruits en 1829 quand un fou a incendié l'orgue.

Description

1) La nef : l'entrée dans la cathédrale. Le toit en bois est peint pour paraître de pierre. Cette partie comprend de nombreux vitraux dont le "Bellfounder's Window" [Vitrail du Fondeur de Cloche] (1190) et le "Jesse Window" (≈1310) qui trace l'arbre généalogique du Christ. La chaire célèbre le souvenir des archevêques Temple et Lang.
2) La tour-lanterne : une tour carrée massive, haute de 72 mètres.
3) Le transept nord : on y trouve la chapelle St John et l'entrée vers la salle capitulaire. Le mur nord est percé par cinq fameux vitraux, les "Five Sisters Windows" [Les Cinq Sœurs] qui mesurent chacun 1,50 m de large et plus de 15 m de haut. À l'intérieur de la chapelle se trouve la "Treasurer's Tomb" [Tombe du Trésorier] : une tombe qui abrite un cadavre sculpté dans la pierre ; une célébration de la mort. Les investigateurs déjà visités par le Rêve Deux perdent 0/1 point de Santé Mentale à la vue de cette sculpture.
4) Le transept sud : on peut aussi entrer dans la cathédrale par la chapelle St George. Une magnifique rosace du 15ème siècle surmonte le porche.
5) Le chœur : c'est ici que sont conduits les services quotidiens, avec le maître-autel en point focal. Le chœur mesure quelque 50 mètres de long et présente des voûtes admirables. Le vitrail représente la plus grande surface de verre coloré qui soit au monde.
6) La chapelle Notre-Dame.
7) La table de communion.
8) Les tombes : les tombes de neuf archevêques, datant de 1255 à 1686, sont éparpillées dans toute la cathédrale.
9) La tour sud : haute de 60 mètres, cette tour abrite 12 cloches.
10) La tour nord : cette jumelle de la tour sud ne contient qu'une seule cloche : "Big Peter", 11 tonnes.
11) La maison capitulaire : ce bâtiment octogonal du 14ème siècle, en cours de restauration, est considéré comme le plus bel exemple de son type en Angleterre.
12) Les entrées de la crypte : cet escalier conduit à des pièces situées sous la cathédrale. On y trouve des ruines et des artefacts de la période romaine, ainsi que quelques autres tombes et le Trésor de la cathédrale. Ce dernier contient des évangiles saxons du 10ème siècle, la Corne d'Ulf en ivoire richement décorée et de nombreux missels enluminés.



est en compagnie des investigateurs, ni à aucun autre moment où ils pourraient l'épier. Son langage dénote une éducation supérieure. Il possède une solide connaissance des classiques et l'essentiel du savoir nécessaire pour devenir médecin. Cependant, dans les derniers mois de ses études, il a perdu confiance et renoncé à passer l'examen final.

Durant la période qui suit son départ de l'université, il est frappé par le malheur. Son père se suicide et il apprend par son frère aîné, Charles, que la famille est ruinée. Leur père a dilapidé leur héritage au jeu. Son frère et sa mère prennent les derniers éléments de la fortune familiale et même s'ils n'en sont pas réduits à la rue, l'essentiel du domaine doit être vendu pour régler les dettes. Ce qui reste doit servir à faire vivre Mrs. Bristol, Charles, sa femme et ses enfants. Il ne subsiste presque rien pour Edwin. Son frère l'aide alors à obtenir une position d'assistant auprès d'un parent éloigné, Elijah Crayden, l'Archidiacre de la cathédrale de York. La vocation religieuse l'ayant toujours attiré, Edwin accepte le poste avec joie mais cela n'éteint pas pour autant sa rage de se voir dépossédé par les frasques de son père. L'Université n'est désormais plus dans ses moyens. S'il lui est possible de rejoindre le clergé et de s'y faire une place confortable, son ancien style de vie est perdu à jamais.

Un gouffre s'est ouvert dans l'âme d'Edwin, un gouffre assez grand pour que le mal y pénètre afin d'offrir son réconfort.

G'nhateccz

G'nhateccz prend le visage du Christ pour se montrer à Edwin Bristol dans la salle capitulaire de la cathédrale. Un soir, un visage froid de pierre blanche s'est animé et a parlé à l'homme qui examinait seul les sculptures après le départ de l'équipe de restauration.

La nouvelle statue du Christ, installée pour remplacer celle qui ne pouvait être restaurée, a été sculptée dans un calcaire tendre de la région, un calcaire parcouru par un réseau croisé de veinules d'argiles organiques incluses dans la pierre poreuse. À l'aube des temps, la vie a jailli de semblables combinaisons de pierre et d'argile quand elles étaient activées par la foudre. Les Lloigors ont utilisé ce même type de pierre dans le passé pour communiquer avec leurs sujets humains, avant les Romains, avant même les druides. Maintenant la statue constitue une parfaite antenne périscopique pour G'nhateccz, lequel émerge de siècles d'inactivité pour chercher les faibles et les plier à ses projets abominables.

Grâce à cette nouvelle voie vers le monde de la surface, G'nhateccz est en mesure d'absorber lentement l'énergie psychique des humains de la région. Mais sa longue léthargie l'a affaibli et limité sa capacité à capturer les Points de Magie des gens endormis. Les méthodes traditionnelles pourraient demander des années avant de lui conférer une nouvelle vie. Il connaît cependant un moyen plus rapide, un rituel de transfert pour lequel il n'a qu'à utiliser le très influençable Bristol comme outil. Ce dernier devra simplement retirer la glande pinéale du cerveau d'une personne fraîchement tuée, ce qui n'est pas difficile pour quelqu'un ayant reçu une formation médicale. Une fois que Bristol s'en est emparé, il lui suffit de retourner à la salle capitulaire dans l'heure et manger l'organe devant la statue ; tous les Points de Magie de la victime sont alors transférés au Lloigor assoupi. Avec une demi-douzaine environ de ces apports, G'nhateccz devrait être capable de s'éveiller complètement et de regagner la surface avec la totalité de son ancienne puissance.

Pour aider Bristol, G'nhateccz lui apprend un puissant sortilège, le Manteau de Feu, décrit ci-contre.

Mais il l'a prévenu de n'utiliser le Manteau qu'en dernier recours. Aussi Bristol ne s'en servira que pour s'échapper, même si dans sa fuite il risque de brûler les investigateurs au passage.

Un nouveau sortilège

Le Manteau de Feu

L'activation du Manteau coûte 12 Points de Magie et 1D10 points de Santé Mentale ; ce sortilège ne peut être lancé que sur la personne même du sorcier. Ses effets ne durent que 3D4 rounds ou jusqu'à la mort de l'utilisateur. La vue du Manteau de Feu coûte 1/1D3 points de Santé Mentale.

Après activation, le porteur du Manteau est enchâssé dans une nuée de points brillants mobiles. Chaque étincelle laisse derrière elle une traînée lumineuse et semble chauffée à blanc. À l'intérieur du Manteau, le sorcier s'élève d'une dizaine de centimètres et ses pieds ne touchent plus le sol. Il est probable qu'il hurle également, car le port du Manteau est extrêmement douloureux. Tant qu'il est ainsi entouré, son déplacement est doublé. Toutes les attaques sur sa personne se font avec un malus de -20 % et les armes, y compris les armes à feu, ne font que leurs dommages minimaux. Ceux qui l'attaquent à mains nues subissent autant de dommages qu'ils en infligent. Tous ceux qui sont touchés par le porteur (réussite d'un Coup de Poing) subissent 1D8 points de dommages, mais le sorcier est alors, lui aussi, profondément brûlé et subit la moitié de ces dommages (arrondis à l'entier inférieur).

Malcom Sedny

Sedny mesure 1,65 m ; bien qu'il ait dépassé la trentaine et entretienne une solide bedaine due à un régime de poisson frit, de patates frites et de tourtes à la viande, il conserve un visage d'enfant. Ses traits sont nets et détendus, à l'exception de son regard sombre et fixe, dévoré par un appétit malsain. Ses vêtements foncés sont simples et usés jusqu'à la trame aux genoux et aux coudes. Un melon de feutre en piteux état quitte rarement sa tête ; dessous, son crâne dégarni, bordé d'une chevelure éparse et sale, réfute son apparente jeunesse.

La première fois que les investigateurs le rencontrent, Sedny tient en permanence une vieille cravache dans la main gauche. Pendant un des meurtres d'enfants qui suivra, il la laissera tomber dans l'excitation du moment et oubliera de la récupérer. Par la suite, il semble toujours chercher machinalement quelque chose à tenir, quelque chose qu'il ne retrouve jamais.

Le roulier est analphabète et d'une conversation difficile, car il ne poursuit jamais un même sujet sur plus d'une ou deux phrases. Son esprit est terriblement confus. Il est capable de parler des plaisirs de la table et des difficultés de la circulation dans le même souffle. Aucun attachement personnel ne le lie à ceux qui l'entourent, mais il montre de la bonté et de l'affection pour ses chevaux, qui n'attendent de lui que leur nourriture et un coup de brosse de temps à autre.

Les investigateurs devraient rencontrer Sedny parmi la multitude des artisans, commerçants et mendiants de York. Il est fasciné par les meurtres et peut être vu à proximité de chaque lieu du crime. Ceux qui réussissent un jet de Psychologie alors qu'ils lui parlent remarquent son trouble, son


Malcom Sedny

attirance compulsive pour le site. Mais l'Angleterre victorienne ne comprend pas encore bien ce qui fait agir les tueurs en série et il n'y a pas lieu de suggérer aux investigateurs que le roulier peut être lié à l'affaire. Simplement, ils rencontrent plus souvent Sedny que les autres travailleurs des rues. Il est, bien sûr, fasciné par ses propres activités et celles de Bristol. Il espère rencontrer un jour sa mystérieuse idole et croit que les actes de l'aristocrate lui sont inspirés par Dieu, le diable ou quelque autre divinité imprécise qui s'agite et bouillonne dans les ombres de son esprit.

Si les investigateurs font allusion aux Lloigors ou à d'autres aspects du Mythe, Sedny exprime son ignorance et son incompréhension. En fait, il peut même, un court instant, les regarder comme s'ils le prenaient pour un fou. De toute façon, il perd rapidement tout intérêt pour la conversation en cours et se rapproche du lieu du crime ; il fera certainement de son mieux pour éviter un questionneur entêté.

Les meurtres suivants

Bien que des dates soient proposées pour chacun des meurtres, le Gardien ne doit pas hésiter à les programmer comme il l'entend.

4) **12 août ? 189-.** Louise Anne Hutchins, une prostituée de 48 ans, est retrouvée morte dans une allée qui donne sur The Stonebow. Elle était malade depuis plusieurs mois et ne survivait que grâce à la charité de ses amis et de la cathédrale. Si on l'interroge sur le sujet, l'Archidiacre indique que la femme était repentante et refuse de mettre en doute la sincérité de ce repentir. Il s'était justement entretenu avec elle la nuit où elle a été tuée et l'avait encouragée dans son projet de rentrer au couvent. Éventuellement, les investigateurs auront assisté à cet entretien.
Crayden insiste auprès de la police pour que les investigateurs soient autorisés à examiner le lieu du crime. À moins que ceux-ci n'aient assisté au meurtre, le cadavre a été déjà enlevé quand ils y arrivent. Un jet de Trouver Objet Caché réussi à la moitié amène la découverte d'un petit objet coincé entre deux pavés. Il s'agit d'un bouton à motif en or, à moitié recouvert d'une croûte de sang séché. Aucun autre indice ne peut être trouvé sur place. Se reporter au chapitre "Le bouton sanglant" pour plus de détails.

5) **15 Août ? 189-.** Johnny Pensies, 12 ans, est violé et tué. Son cadavre est retrouvé à demi-immergé dans une boucle de l'Ouse au nord-ouest de York, non loin de l'endroit où a été découvert le corps du jeune Ferguson. Les eaux peu profondes entourant le cadavre sont rouges de sang. La tête du garçon a été ouverte, défoncée en fait, avec une des plaques d'ardoise qui tapissent le cours d'eau et le cerveau sauvagement arraché de la boîte crânienne. Des morceaux de cervelle sont éparpillés sur un rocher plat voisin. Cette vue affreuse coûte 1/1D4+1 points de Santé Mentale à chaque personnage.
La mère de Johnny est morte à sa naissance et il vivait seul avec son père, Jack Pensies, un boucher bien connu dans York. Si les investigateurs le rencontrent, ils tombent sur un homme inconsolable, parlant du garçon comme s'il était encore vivant : Johnny travaille avec lui à la boutique mais il est parti faire le tour des papeteries pour trouver du papier d'emballage et n'est pas rentré depuis ; où a-t-il pu aller ? Pendant qu'il leur parle, Jack Pensies débite machinalement un carré de porc. Ses mains sont couvertes de sang. Il en essuie une sur son tablier blanc où il laisse une empreinte rouge et regarde ses interlocuteurs dans les yeux. Brusquement, il leur demande d'une voix cassée par le désespoir s'ils peuvent retrouver son garçon : est-ce pour cela qu'ils sont venus le voir ? Réussir un jet de Psychologie les aidera à conclure que le garçon était tout pour Jack.
Quelques jours après cet entretien, les investigateurs apprennent que Jack Pensies s'est tranché la gorge avec le couteau le mieux aiguisé de sa boucherie. Au petit matin, un client l'a trouvé avachi sur un amas de rognons posé sur sa planche à découper.

6) **17 Août ? 189-.** Un troisième garçon, Albert Wareham, 12 ans, est tué et sauvagement violé. Son corps est retrouvé dans le grenier à foin d'une écurie sur Bootham Street. L'Archidiacre s'arrange encore pour que les investigateurs voient le lieu du crime. La vue du cadavre mutilé à moitié enfoui dans le foin coûte 1/1D4 points de Santé Mentale. Une fois de plus, le crâne a été ouvert, le cerveau mis en pièces et le garçon violé.
La cravache usée de Sedny, d'un type courant chez les rouliers, est restée dans le foin. Il craint de moins en moins la police et commence à devenir négligent. Quand il s'aperçoit de son oubli, il revient sur place les nuits suivantes pour la récupérer. Les investigateurs comprendront sans doute que le meurtrier va agir ainsi, surtout si l'indice n'a pas été cité dans les journaux. De toute façon, Sedny ne sait pas lire et les investigateurs auront tout de même l'occasion de l'attraper si le moins chanceux d'entre eux réussit un jet de Chance.

7) **27 Août ? 189-.** Bristol tue encore une femme sans défense, cette fois-ci une adolescente handicapée. Il surprend sa victime à l'approche du crépuscule, la prive d'un coup de pied de ses béquilles improvisées et la pousse dans une cour pavée de galets dans St John Street, juste au nord de la cathédrale. Il scie le crâne de la fille paralysée au sol sans prendre la peine de la tuer d'abord. Elle commence par se débattre (comme le montrent les déchirures de son cuir chevelu) mais la douleur lui fait rapidement perdre connaissance. La mort se produit quand la scie pénètre sa boîte crânienne. Ce lieu du crime n'est pas aussi ensanglanté que les autres, mais Bristol emporte le cerveau avec lui, craignant que les cris de la fille n'aient attiré l'attention. Il dissèque la glande pinéale dans sa chambre et cache l'organe découpé dans une grande boîte à café remplie d'alcool en attendant une occasion propice pour s'en débarrasser.
Des investigateurs sur place pourraient empêcher le meurtre, mais Bristol prend garde de ne pas être suivi et il peut utiliser le Manteau de Feu si quelqu'un cherche à l'intercepter.
Si les investigateurs arrivent plus tard, ils trouvent la fille séparée de sa calotte crânienne et privée de son cerveau, ce qui entraîne une perte de 1/1D6 points de Santé Mentale.

8) **29 Août ? 189-.** Cette nuit, Bristol assassine une autre clocharde anonyme dans Aldwark Street. Il l'endort avec du chloroforme et la dépèce comme à son habitude. Un humour macabre le pousse à laisser la femme assise dans l'allée qui l'a vue mourir avec son chapeau remis en place sur la tête mutilée. Ce spectacle coûte 0/1D4 points de Santé Mentale. L'autopsie pratiquée par le Dr. Melrose révèle l'usage du chloroforme ; interrogé, il suppose que l'assassin était pourvu de connaissances médicales.

9) **30 Août ? 189-.** Sedny, pour ne pas être en reste avec son rival, tue cette nuit un garçon d'une des familles de son propre quartier, dans Foss Island Road. Il emmène le petit Hugh Piggot, 11 ans, dans un bâtiment abandonné et, comme les autres fois, le viole et le mutile. Le cadavre est retrouvé tard dans l'après-midi qui suit après une fouille du voisinage par la police et la famille. Les investigateurs

qui se rendent sur place perdent 1/1D4 points de Santé Mentale à la vue du corps et 0/1D3 points supplémentaires en entendant les hurlements pitoyables de la mère hystérique.

10) **4 Septembre ? 189-.** Tôt ce matin, Bristol tue Missy Conrad, 24 ans, une jeune prostituée. Il l'attaque dans une ruelle proche de la cathédrale, lui retire la glande pinéale et plonge ensuite le corps tête la première dans un tonneau installé sous une gouttière. Le cadavre est remarqué dans la matinée par un ouvrier qui passait là. Quiconque voit le corps mutilé dans l'eau rougie de sang perd 1/1D4 points de Santé Mentale. Si Bristol est pris sur le fait, il peut utiliser le Manteau de Feu pour s'échapper et regagner directement la salle capitulaire pour communier avec son dieu. Voir "Bristol et son sauveur", page 77. S'il réussit à mener à terme le rituel, G'nhateccz est libéré des profondeurs de la cathédrale.

La police

L'inspecteur Donald Stanton dirige la police locale. Il accepte de parler avec les investigateurs s'ils réussissent un jet de Droit ou présentent les lettres d'introduction de l'Archidiacre.

C'est un homme maussade proche de la cinquantaine. Rasé de près, il est assez mal habillé et semble toujours lent à réagir. Il ne sait que faire dans cette affaire et paraît frappé par la fatalité. Un usage prudent de la Psychologie montre qu'il souhaiterait voir le problème disparaître sans solution comme l'affaire des meurtres de Whitechapel : après tout, puisque Scotland Yard n'a pas réussi à capturer l'Éventreur, comment peut-on lui demander, avec ses faibles moyens, d'arrêter le Tueur de la Cathédrale ?

Stanton indique aux investigateurs où ils peuvent trouver le Dr. Melrose. En fait, l'inspecteur semble reprendre courage en parlant du médecin. Il annonce fièrement que même le Yard ne dispose pas d'un homme comme le Dr. Melrose. Un médecin qui étudie les indices criminels. Qui a jamais entendu parler d'une chose pareille ? Le Dr. Melrose dispose de revenus indépendants et Stanton cite l'hôtel où le médecin attend d'éventuels développements de l'affaire. D'après Stanton, Melrose peut déduire des choses stupéfiantes des lieux du crime. Il les invite à le rencontrer.

L'inspecteur ne semble pas décidé à demander l'aide de Scotland Yard ; après tout, si le Yard résout l'affaire, cela prouve que le tueur était un moindre criminel, et lui-même un moindre détective. Son inaction protégera éventuellement les investigateurs de la curiosité des autorités. Mais dès qu'ils commencent à compter sur la chose, un inspecteur du Yard arrive et enquête de façon plus rigoureuse.

Si les investigateurs demandent au *constable* de base des détails sur le meurtre, un jet de Droit réussi permet d'obtenir ce terrible récit : "Les cafards, Sir. Jamais rien vu d'pareil. Bon sang de bon dieu, les cadavres en étaient remplis. Cru qu'j'allais vomir avec tous ces cafards qui sortaient de cette fille. Elle en avait la bouche fourrée, comme si c'était des miettes de pain."

Le Dr. Allen Melrose

Le médecin loge dans un hôtel juste à l'extérieur de l'enceinte de la cathédrale, à plusieurs rues du commissariat central. Il occupe une suite au premier étage. Son salon est encombré de livres et de notes. Sur les murs, plusieurs croquis décrivent les résultats de ses autopsies. Bien que les documents envahissent toute la pièce, tout est parfaitement en ordre et le médecin retrouve et consulte sans difficultés ses notes pendant qu'il répond aux investigateurs. Il est petit et trapu, porte des favoris broussailleux et un délicat pince-nez d'or. Son visage est marqué par endroits de boursouflures rouges malsaines et ses vêtements sur mesure, taillés dans les meilleurs tissus, sont chiffonnés.

Même si les lettres d'introduction de l'Archidiacre suffisent à obtenir un entretien avec Melrose, celui-ci n'est pas prêt à partager ce qu'il sait sans vérifier qu'il n'a pas affaire à quelques fouineurs incompétents. Réussir un jet de Psychologie montre qu'il pense que ses visiteurs ont été engagés par l'Archidiacre pour étouffer partiellement l'affaire (ce qui est bien le cas dans l'esprit de Crayden) ou sont des journalistes à scandale à la recherche d'un titre racoleur. À moins qu'ils ne lui démontrent qu'ils sont capables d'une certaine rigueur intellectuelle, il ne leur dira rien du tout. Des compétences comme Persuasion ou Médecine peuvent aider à gagner sa confiance.

Si Melrose accepte de collaborer, il insiste sur les différences entre les meurtres. Les femmes ont été tuées par un individu méthodique. Il suppose qu'il s'agit de quelqu'un poursuivant un objectif précis et souligne que les femmes n'ont subi aucune violence sexuelle alors que le garçon a été violé et que ses vêtements portent des traces de sperme.

Seuls Melrose et la police savent que les glandes pinéales des victimes ont été emportées et que les garçons ont été violés.

Les glandes pinéales des femmes sont extraites avec soin. Celles des garçons sont arrachées avec une brutalité qui endommage considérablement les tissus voisins. Le médecin ne sait que penser de ces observations. On pourrait presque penser que deux tueurs différents sont à l'œuvre. Mais, dans ce cas, ils doivent travailler ensemble, et dans quels buts ?

Si les investigateurs savent s'en faire un ami, le Dr. Melrose peut souhaiter les aider dans leur enquête mais c'est au Gardien d'en décider.

Le bouquiniste

Pendant leurs pérégrinations dans la ville, les investigateurs ne manqueront pas de rencontrer un bouquiniste bossu du nom d'Horace Dresden. Au cours de l'aventure, celui-ci fait diverses apparitions laissées à la discrétion du Gardien. Si on interroge les habitants sur les différentes sources d'informations disponibles, il se peut qu'ils suggèrent "d'aller voir le bossu." Les personnages ont aussi la possibilité de le croiser dans une rue alors qu'il pousse son chariot de marchandises. Ou bien un tiers, comme Crayden, mentionne ce bouquiniste et son étonnante collection de livres anciens et blasphématoires. Crayden suppose avec dédain que ce dernier trouve un plaisir pervers à vendre ce genre d'ouvrages dans l'ombre de la cathédrale.

Le bossu appartient à ce genre d'individus que l'on rencontre souvent quand on n'y tient pas mais qui se font rares dès qu'on les cherche. Ainsi, les investigateurs peuvent l'avoir vu tôt dans la journée, alors qu'ils ignoraient que ses livres avaient de la valeur et ne pas le retrouver immédiatement quand ils se mettent à le chercher. À ce moment-là, il faut réussir un jet de Chance à la moitié pour tomber dessus.

Dresden parle avec un fort accent autrichien mais dénie toute origine continentale si on l'interroge : "Quehl Haccent ?"

L'homme est petit mais costaud. Les rides de son visage sont bouchées par la crasse et la suie, les doigts qui dépassent de ses mitaines sont rouges, craquelés et même sanguinolents (le livre qu'il tend sera tacheté de minuscules traces rouges). Il porte une casquette déformée par les ans et un long manteau de voyage usé jusqu'à la trame. Quand il s'agit d'estimer un article, il sort de sa poche un monocle à la lentille cassée.

Le bouquiniste entretient une relation amour/haine avec la cathédrale : c'est elle qui lui permet de vendre ses livres aux



Horace Dresden et la cathédrale

nombreux touristes qui visitent la ville, mais il déteste ce qu'elle représente. Il hait l'Église, sa vertu hypocrite et sa hiérarchie du prestige dont il est exclu.

Si les investigateurs ont des ennuis avec la police et l'Église, Dresden peut leur venir en aide (il ne manquera pas d'entendre parler de leurs problèmes). Il est en mesure de leur offrir aussi bien des renseignements que des contacts avec d'autres habitants de York en mauvais termes avec les autorités de la cathédrale.

Dresden colporte sa marchandise dans une vieille voiture à bras. Des livres endommagés de tous âges et formats remplissent le grossier véhicule. Beaucoup ont souffert de l'humidité, certaines reliures sont fendues, des couvertures sont déchirées, etc. Un examen de son fonds de commerce permet de tomber aussi bien sur des romans corsés à deux sous et autre littérature à gros effets que sur un exemplaire usé des *Mille et Une Nuits* de Sir Richard Burton, des recueils de dessins pornographiques ou des études d'occultisme et de satanisme. Réussir un jet de Mythe de Cthulhu permet tout de même de repérer dans ce capharnaüm un titre vaguement familier : *Les Monstres et Leurs Semblables*.

Le livre

Cette copie des *Monstres et Leurs Semblables* présente une reliure moderne où le titre a été gravé à la main en caractères archaïques. Le texte intérieur est manuscrit. L'écriture est d'abord assez nette mais, page après page, elle devient de plus en plus désordonnée et dégénère jusqu'à n'être plus qu'un gribouillage illisible. Une étude approfondie de ces derniers chapitres montrent que les connaissances du Mythe semblent pourtant être correctement retranscrites. D'évidence, il s'agit d'une copie de l'original faite à la main par un étudiant zélé. Le langage archaïque a été reporté tel quel. Un jet de Psychologie réussi, couplé à une étude de l'écriture, révèle que le copiste a fini par être obsédé par son projet.

Le bossu n'est pas bavard mais il connaît la valeur de ce livre du Mythe. Il refuse de préciser comment il l'a obtenu et ne le cède pas pour moins de 10 Livres Sterling. Il est difficile de lui arracher autre chose que "Oui", "Non" et "Merci, milord." Bien qu'un grand nombre de traités occultes soient aussi empilés dans le chariot (le Gardien est libre d'en imaginer les titres et contenus), aucun autre livre ne concerne le Mythe. Une fois acquis, *Les Monstres* s'avère d'une lecture difficile. La langue est archaïque et rigide. Un examen rapide fait cependant apparaître plusieurs croquis à l'encre, dont un dessin malhabile qui représente clairement un reptile sinueux d'un autre monde. Le dessin est intitulé "Le Vieux Roi." Feuilleter le livre à la recherche des passages intéressants n'est possible que si l'on possède 80 % ou plus en Anglais. Un investigateur doté d'une telle compétence peut acquérir une bonne idée de son contenu en 1D6 jours. La lecture de l'ouvrage coûte 1D4/1D8 points de Santé Mentale, ajoute +8 à la compétence Mythe de Cthulhu et permet d'apprendre 5 ou 6 sortilèges choisis par le Gardien avec un multiplicateur de sorts de x1.

À plusieurs endroits, référence est faite au règne des Rois Dragons de l'ère préhistorique. Ces références ne sont pas contiguës et leur découverte

"...Sache donc que leur corps est de feu. Un feu insubstantiel qui brûle dans tes rêves et frappe en toi trois yeux de savoir : savoir leur faim, savoir leur besoin de régner, savoir leur besoin de faim pour avoir besoin de leur règne..."

"...Les filles choisies dans nos familles plongeaient dans cette eau qui remontait du royaume souterrain. Les eaux bouillonnaient d'une écume rouge et se changeaient en sang et ainsi nous savions que nous avions bien choisi."

"...La pierre de carrière était jetée dans les eaux et les cordes tiraient les filles sous la surface. Dans les profondeurs, leurs âmes nourrissaient le Vieux Roi et la grande pierre blanche resurgissait comme une branche sèche sur les eaux écarlates et prenait la forme du visage du Roi qui disait que les âmes des filles étaient très bonnes et quand il faudrait lui en donner encore... les cadavres de nos filles pris dans les racines en aval, leur crâne ouvert et vidé..."

Les Sacrements du Mal
Aide de jeu n° 3 —
Extraits des Monstres et Leurs Semblables

demande, éventuellement, la réussite de plusieurs jets d'Anglais. Si la plupart des Rois Dragons s'en tenaient aux régions les plus reculées des îles britanniques, un souverain particulièrement cruel, Gunhatex, avait établi son domaine dans un lieu appelé Caer Ebranc ; un jet d'Histoire réussi permet de reconnaître dans cette appellation le nom que portait York au temps de l'antique tribu Brigante. Gunhatex était remarquable par son absolue malfaisance et aimait particulièrement dévorer les cervelles de ses sujets terrorisés, cervelles qu'il arrachait de leur tête au cours de cérémonies mensuelles. Le livre suggère que Gunhatex puisait un grand pouvoir dans une part de l'âme humaine contenue par cet organe.

Leur règne finit pourtant par s'éteindre. Aucun récit de révoltes n'est rapporté ; il semble plutôt qu'ils cédèrent devant l'ennui. Leur domination des faibles protohumains des îles britanniques avait été longue et cruelle, mais finalement les Dragons, pourtant sans pitié, les laissèrent en paix et se retirèrent sous terre pour y attendre le jour où la cruauté régnera de nouveau sans frein, le jour où les Rois Dragons émergeront des noires profondeurs et dirigeront de nouveau la Grande-Bretagne. Quelques passages terribles sont cités pour leur intérêt particulier dans l'Aide de Jeu n° 3 (ci-dessus).

Après la lecture de ces références, la réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu rappelle des informations plus précises concernant les membres d'une race astrale, appelés Lloigors. Si les investigateurs n'ont aucune connaissance préalable de cette race, servez-vous des *Monstres* pour leur donner quelques renseignements sur le sujet. Il serait préférable qu'ils apprennent au moins que les Lloigors sont des êtres d'énergie et qu'ils sont capables de manipuler d'autres formes d'énergie.

Les Monstres et Leurs Semblables indique aussi que les Rois Dragons modelaient des oracles dans l'argile des torrents issus des eaux souterraines. Ils pouvaient leur donner n'importe quelle forme et les faire parler à la manière des hommes. L'auteur suppose que ces oracles n'étaient que de simples extensions des Rois eux-mêmes et ces derniers n'hésitaient pas à diviser leur esprit et à donner leurs ordres simultanément en deux endroits différents.

Réussir un jet de Géologie ou Biologie suggère que les eaux souterraines contiennent peut-être certains minéraux qui rendent l'argile charriée par ces eaux particulièrement propice aux manipulations télékinétiques des Lloigors. Cela suppose, évidement, que les investigateurs ont compris que les Rois Dragons sont des Lloigors et qu'ils possèdent quelques notions de leurs pouvoirs. Un jet de Géologie réussi indique que l'on trouve systématiquement du calcaire en dissolution dans les eaux souterraines.

Le musée du Yorkshire

Les investigateurs peuvent apprendre l'existence du musée du Yorkshire de diverses manières. Comme il n'est pas très éloigné de la cathédrale, ils ont l'occasion de le découvrir pendant leurs déplacements en ville. Également, s'ils expriment un intérêt pour l'histoire, le musée leur est recommandé par l'Archidiacre, le Dr. Melrose, Horace Dresden ou l'inspecteur Stanton.

Le musée du Yorkshire se dresse dans les jardins du musée, à deux pâtés de maisons à peine de la cathédrale. Près de là se tiennent les ruines de l'abbaye St Mary et de l'hôpital St Leonard ainsi qu'une longueur de remparts romains.

À l'intérieur du musée, les investigateurs vont découvrir une stupéfiante collection d'artefacts de toutes les époques de l'histoire de la ville : des brigantes aux Romains, des Saxons aux Vikings et des Normands jusqu'à nos jours.

Les investigateurs qui demandent à rencontrer le conservateur sont surpris par sa jeunesse. Robert Ashley n'a que 31 ans et l'enthousiasme d'un homme de 20 ans. Il est petit, mince, rasé de près et porte un costume de tweed assez quelconque.

Il répond avec plaisir à leurs questions sur l'histoire de la ville et de la cathédrale, même s'il reconnaît que l'Archidiacre en sait probablement plus sur ce dernier sujet que lui-même. Il fait déjà autorité en ce qui concerne l'histoire locale. Cela, et sa qualité de gendre du Lord Maire, lui a permis d'obtenir ce poste.

Si on l'interroge spécifiquement sur "les Rois Dragons de l'Ancien Temps" (suite à la lecture des *Monstres et Leurs Semblables* ou du rêve "l'Arbre Monde" décrit page 75), Ashley rit mais s'empresse de conduire les investigateurs devant les collections qui concernent les brigantes de la préhistoire. Dans une vitrine, il montre un étrange fragment de pierre sculptée. Un jet d'Archéologie réussi en situe l'origine à l'époque préromaine. La sculpture représente une créature sinueuse vaguement reptilienne. Elle est brisée ; seule la moitié antérieure du monstre a été retrouvée.

Ashley explique que ce fragment est censé représenter le Roi Dragon qui régnait sur cette partie de l'Angleterre avant la naissance du Christ. Les Rois Dragons étaient des chefs tribaux assoiffés de sang, ce qui les a fait assimiler aux dragons et à d'autres monstres. On suppose qu'ils exigeaient des sacrifices humains mais ils finirent par disparaître d'une manière que la légende n'explique pas clairement.

Si les investigateurs mentionnent les meurtres récents, Ashley se montre aussi très intéressé. Il a suivi l'affaire d'assez près, du fait de la proximité de certains des meurtres avec le musée. Ses vastes connaissances de l'histoire locale, sa familiarité avec les terribles Rois Dragons et son intérêt pour les meurtres, peuvent éventuellement le faire passer pour suspect.

L'enquête sur Sedny

Après avoir retrouvé la cravache à proximité du cadavre d'Albert Wareham, ou remarqué Sedny sur plusieurs lieux du crime, les investigateurs commencent peut-être à le

soupçonner. Un jet d'Idée réussi peut les conduire dans les bureaux de la guilde des rouliers de la ville. Une enquête sur place indique que Sedny ne se voit attribuer que les courses les plus simples. Son père, qui exerçait déjà le même métier, obtint par faveur l'admission de son fils dans la guilde. Les autres rouliers le considèrent comme un enfant sans défense. Il ne sait pas lire et ne peut se souvenir très longtemps d'un itinéraire trop compliqué mais il accomplit les tâches adaptées à ses faibles moyens avec précision et efficacité. Le membre de la guilde interrogé par les investigateurs souligne aussi que Sedny fait preuve d'une gentillesse exceptionnelle envers ses bêtes ; "Doux comme un agneau, qu'il est, *m'lord*. Je lui confierais ma maman, vraiment."

Un jet de Persuasion réussi permet d'apprendre que Sedny se rend toutes les semaines dans une tourbière proche pour livrer ensuite, selon un circuit fixe, la tourbe à des familles pauvres ou à des entreprises. L'habitant des marécages qui découpe la tourbe laisse à Sedny un tiers du produit de la vente. En consultant une carte de la région, on peut se rendre compte que le deuxième garçon assassiné a été retrouvé à guère plus d'un kilomètre de la tourbière.

S'ils montrent au membre de la guilde la cravache découverte à proximité du cadavre du jeune Wareham, il se trouble et dit qu'il pourrait s'agir de celle de Malcom. "Elle est usée comme celle du petit gars." Après un moment de silence, le roulier ajoute qu'il n'est pas sûr que ce soit la sienne... et, après un moment encore, il finit par décider qu'elle ne lui appartient pas. Un jet de Psychologie réussi montre qu'il n'en est pas si sûr mais qu'il ne veut pas croire à la culpabilité de Sedny qu'il protège, à sa manière, de la dureté du monde.

Après Persuasion, tout membre de la guilde peut indiquer aux investigateurs le chemin de la pièce minable qu'occupe Sedny dans Foss Island Road ; un petit cadeau d'une livre ou plus permet aussi d'acheter l'information. Plus la somme est importante et plus il faudra de temps au membre de la guilde pour penser à avertir Sedny que les investigateurs se sont renseignés sur lui.

Chez Sedny

Sedny habite le deuxième étage, le grenier, d'une maison qui abrite aussi plusieurs appartements et une échoppe de cordonnier. L'odeur de cuir en train de sécher pèse dans les couloirs étroits. Les investigateurs qui ratent un jet de CON x 5 sont rendus malades par l'odeur écœurante et perdent - 10 % à toutes leurs compétences jusqu'à ce qu'ils passent quelques minutes à l'air libre. On rejoint la mansarde habitée par Sedny par une échelle, en piteux état, posée en travers d'un trou percé dans le plafond du couloir du premier étage.

La serrure de la porte est assez rudimentaire et s'ouvre sur un jet de Serrurerie à +15 %. De toute façon, le battant (FOR 8) peut être enfoncé sans difficulté.

La pièce unique contient un lit une place, une table, une chaise et un chiffonnier délabré ; la puanteur est terrible. La sueur et le linge sale se combinent avec l'air déjà vicié du bâtiment pour asphyxier ceux qui ratent un jet de CON x 2. Mais il y a autre chose, un formidable relent de pourriture. Un jet de Trouver Objet Caché permet de découvrir sous le lit un ballot de chiffons tachés. Il contient les trophées de Sedny.

La collection est constituée d'un souvenir de chacun des garçons : quelques boucles de cheveux attachées à un fragment de crâne, peut-être portant encore quelques traces de matière cervicale. La vue de cette répugnante collection coûte 1/1D4 points de Santé Mentale.

La police n'avait pas remarqué la disparition de ces fragments et le Dr. Melrose ne faisait que la soupçonner. Mais ce dernier est en mesure de déterminer avec certitude qu'ils appartiennent aux garçons assassinés.

Le retour de Sedny

Il y a 45 % de chances pour que Sedny rentre chez lui alors que les investigateurs sont en train de fouiller l'endroit. Cette intrusion dans son domaine privé le met alors hors de lui et il attaque furieusement celui qui est le plus près. Il combat jusqu'à ce qu'il soit tué ou assommé.

Les investigateurs peuvent le livrer à la police et être grandement remerciés de leur travail (à la discrétion du Gardien, une récompense est même possible). Les fragments des cadavres et le comportement de Sedny en font un coupable indubitable. L'inspecteur Stanton ne doute pas de tenir enfin le meurtrier. Les investigateurs n'en sont peut-être pas si sûrs : si Sedny conserve ses trophées, où sont donc les glandes pinéales des femmes (celles tuées par Bristol) ?

Si les investigateurs ne remarquent rien de ce genre, Melrose ne manque pas de souligner que les trophées de Sedny concernent exclusivement les garçons assassinés.

Les meurtres de Bristol se poursuivent suivant le programme établi.

Les rêves envoyés par le Lloigor

Après le troisième meurtre de Bristol, les pouvoirs renaissants du Lloigor commencent à affecter le subconscient des habitants les plus perturbés de York. Les investigateurs risquent donc d'être touchés par ces rêves. Ce ne sont que des effets secondaires involontaires de l'éveil du Lloigor et de sa volonté d'agir. Ils expriment toujours tous ses désirs. Mais ce dernier suit un mode de pensée que la plupart des humains ne sont pas capables de comprendre. Leur subconscient absorbe donc ces émissions au niveau du symbole. Cela donne lieu à de fausses interprétations de ses désirs, car l'indifférence et l'étrangeté de ses buts ne laissent aucune place à la pitié, et l'esprit des humains tend toujours à se protéger de vérités aussi inacceptables que les appétits et envies abominables du Lloigor.

Quelques images sont suggérées ci-dessous. Le Gardien est libre de les utiliser à son gré. Les rêves envoyés par le Lloigor peuvent servir à aiguiller des joueurs en mal d'indices.

Rêve un : le cadavre sur le lit

Les investigateurs gravissent un escalier étroit et pénètrent dans un couloir sans fenêtre. Les murs sombres bougent et craquent de façon sinistre. Une porte s'ouvre et une faible lumière éclaire le passage. Les rêveurs s'avancent et passent à côté du rectangle de lumière. À l'intérieur, un petit bossu se tient près d'un lit misérable et leur tourne le dos. Il se retourne vers eux et leur laisse voir ses orbites vides d'où coulent des larmes du sang le plus rouge.

"Aidez-la ! Elle est morte !" dit-il. Une bulle sombre se forme sur ses lèvres pendant qu'il parle. Elle éclate en aspergeant les investigateurs de salive et de sang.

L'homme montre du doigt le lit où se trouve le corps dénudé d'une femme. Son thorax a été ouvert avec art et laisse apparaître des organes ravagés, parmi lesquels gît le cadavre d'un bébé, un garçon au crâne défoncé et déchiqueté.

Le bossu se jette dessus dans un sanglot et se désintègre au contact de l'horreur sur le lit. Il se change en une masse vibrante de cafards noirs qui se dispersent dans les entrailles de la femme.

Les dormeurs se réveillent alors en ayant perdu 0/1D3 points de Santé Mentale dans ce cauchemar.

Rêve deux : les âmes de pierre

Le Gardien doit s'attacher à faire prendre ce songe pour la réalité. Les investigateurs ne devraient pas savoir qu'ils sont en train de rêver avant que les choses ne deviennent trop irréelles.

La matinée est nuageuse. Le rêveur marche dans une rue de York encombrée de marchands, de piétons, de voitures et de charrettes. Un colporteur s'approche pour lui proposer une tourte à la viande. Ce n'est pas cher et le mets alléchant réveille en lui une terrible fringale. L'affaire se fait sans un mot. Quand il mord dedans, sa bouche s'emplit de sable brûlant. La croûte s'est changée en une enveloppe lisse de chair crue. Toute la rue est devenue silencieuse et les passants restent figés comme des statues. Ils tournent des visages blancs vers le personnage. Même leurs pupilles et leurs bouches ouvertes ont pris la froideur et la blancheur de la pierre. Tous en même temps, ils tirent sur leurs lèvres. Des éclats de pierre tombent jusqu'à ce que leur crâne blanc et luisant soit entièrement dénudé.

L'investigateur se retrouve en train d'entrer dans la cathédrale et de marcher sous ses voûtes. Bientôt, il se tient devant la "Treasurer's Tomb". La dalle s'écarte et s'écrase au sol, découvrant la figure de pierre qui gît au-dessous. Le visage de la statue blanchit soudain et luit doucement dans la faible clarté du bâtiment. Les traits s'animent ; les yeux s'ouvrent. La bouche parle :

"Je suis le feu de tes rêves, le roi de ce pays avant le règne des arbres. Ton âme est la viande que je désire. Incline-toi devant moi que tu puisses m'aimer et mourir !"

L'investigateur se réveille ayant perdu 0/1 point de Santé Mentale.

Rêve trois : l'arbre monde

Ce rêve est fait par un seul investigateur ou plusieurs simultanément. Ils se tiennent sur une place proche de l'entrée est de la cathédrale. Le soleil déverse une lumière crue qui passe entre les hautes tours et éclabousse les briques et les pavés. Chaque détail du décor se grave dans l'esprit des dormeurs avec une précision chirurgicale. Tout apparaît : le mortier qui s'effrite entre les pierres, la suie qui colle aux crevasses de la cathédrale. Des fleurs dans un vase commencent à s'incliner en exprimant l'inévitabilité de la mort. Les colporteurs et les travailleurs habituels du lieu entourent les investigateurs. Ils se sont effondrés sur le sol, plongés dans un profond sommeil ou morts. Si quelqu'un s'approche d'une des formes étendues, ses vêtements puis sa chair et enfin son sang et ses muscles disparaissent successivement jusqu'à ne plus laisser que les os blancs. Les squelettes touchés tombent en poussière ; une poussière qui tourbillonne au loin dans la brise.

Dès qu'un des corps a disparu, toutes les formes allongées dans la cour font de même. Un bruissement émane de l'intérieur de la cathédrale. Le bruit n'est pas très fort mais continu, insistant. Rien n'est visible.

Les investigateurs se tiennent près d'une des entrées publiques qui s'est élargie et les appelle à l'intérieur, telle une gorge sombre. Ils doivent y pénétrer. Un seul pas les projette à l'intérieur. La cathédrale est baignée d'une lumière intense et agressive, semblable à celle de la place, mais elle se déverse



L'Arbre Monde

maintenant des vitraux de couleur. Les murs sont animés par des torrents de cafards. Les vitraux "Jesse Window" et "Five Sisters Window" sont transformés en images du désespoir. Ils ne semblent plus guère représenter qu'épines sanglantes et éclairs de foudre déchiquetés. Les personnages assombris semblent aussi importants que des fourmis. Des chairs déchirées viennent à la vie dans le verre coloré : des organes humains boursouflés et humides poussent soudain hors du verre et palpitent sinistrement. Par terre, les dalles sont inondées d'un liquide épais et sombre et les pieds des rêveurs cimentés au sol. Les corps noirs des cafards flottent sur cette mare de sang.

Un frêne qui se détord et pousse jusqu'à devenir un arbre immense soulève les dalles ; il écarte les structures de la cathédrale et ses branches noueuses remplacent les arcs-boutants de la voûte et les colonnes cannelées. Les dalles du sol et de la voûte sont brisées et rattachées par le grand arbre. Une pluie noire de lourds insectes et de sang tombe des branches tordues. Un aigle au noir plumage est perché dans l'arbre, prisonnier des ronces qui percent sa chair. Le sang coule le long de ses plumes. Son bec frappe en vain les cafards noirs qui l'envahissent. Il ouvre alors son bec et croasse :

"L'arbre monde rattache le ciel à l'enfer. Les deux endroits se fondent en un pays plat et vide. Et c'est dans ce pays que les Rois Dragons se nourrissent !"

Les plumes de l'aigle se racornissent en écailles et son corps s'allonge suivant des formes sinueuses ; le bec devient une gueule débordante de crocs.

"Quand les Rois Dragons reviendront, vous serez tous du fourrage pour ma langue !"

L'arbre éclate, fendu par une grande colonne de feu foudroyante.

Les investigateurs doivent réussir un jet d'Esquiver ou être percés par 1D4 échardes longues comme le bras (ils peuvent préférer ne pas Esquiver). Chacune inflige 1D6 points de dommages. Ceux que leurs blessures rendent inconscients sont les mieux lotis : ils se réveillent avec 0/1D3 points de Santé Mentale en moins. Leurs plaies ne sont plus qu'un souvenir.

Ceux qui Esquivent voient la forme reptilienne croître audessus d'eux et grandir jusqu'à cacher les voûtes fracturées puis les vitraux quand elle descend. Ils ressentent dans leur crâne une pression intolérable. La douleur est insupportable. Les investigateurs concernés font un jet de CON x 3. Ceux qui réussissent se réveillent baignés de sueur et perdent 0/1D4 points de Santé Mentale.

Les autres peuvent essayer de s'enfuir. Il doivent réussir un jet de DEX x 3 pour échapper au dragon qui s'abat sur eux. S'ils échouent, ils assistent à la suite de l'endroit où ils sont tombés. Alors que le dragon se rapproche, la douleur dans leur tête s'intensifie telle une flamme qui dévorerait leur chair et leur cervelle. Ils ne peuvent plus éviter leur destin : leur crâne explose sous l'infernale pression intérieure mais ils ne perdent conscience qu'au moment où le dragon mord dans leur cerveau ; un délicieux néant les accueille enfin. Ceux qui subissent cette expérience se réveillent avec une terrible migraine et 1/1D4 points de Santé Mentale en moins.

Les investigateurs qui réussissent leur jet de DEX se retrouvent en train de gravir un escalier et émergent au sommet de la tour-lanterne. Au-dessous, ils entendent le dragon qui se précipite vers eux. La tour tremble sur ses fondations. Les rêveurs ont le choix entre sauter ou attendre la gigantesque secousse qui les éjectera. Finalement, ils tombent, s'enfoncent dans des couches successives de ténèbres et finissent par frapper le toit de plomb de la cathédrale : ils se réveillent brutalement et perdent 1/1D4 points de Santé Mentale.

Le bouton sanglant

Un bouton s'est glissé entre deux pavés près du cadavre de Louise Hutchins. La police ne l'a pas remarqué mais un investigateur peut le trouver. L'objet est en or massif, légèrement éraflé et gravé en relief d'un trèfle héraldique contenant un épi de blé, un livre ouvert et un frêne (reconnu sur un jet réussi de Biologie ou de Connaissance à la moitié). Une croûte de sang cache en partie l'image de l'arbre.

Réussir un jet d'Occultisme ou de Connaissance à la moitié indique que le frêne est le symbole de "l'arbre monde", ou Yggdrasil, qui, dans la mythologie scandinave, lie le Paradis et l'Enfer. Yggdrasil est une chose qui ne peut mourir.

Apporter le bouton à la police

Si le bouton est apporté à la police, il est saisi comme pièce à conviction mais n'est reconnu par aucun policier. Il ne sera pas restitué aux investigateurs mais ceux qui réussissent un jet de Chance sont autorisés à en faire un croquis avant qu'il soit emporté. Le dessin sera d'autant plus ressemblant que la compétence Art de celui qui le réalise est élevée. Les individus incompétents en Art/Dessiner doivent réussir un jet de DEX x 1 pour exécuter une esquisse reconnaissable. Une demande ultérieure pour voir le bouton ne pourra être satisfaite. Il a disparu des classeurs de pièces à conviction du commissariat pour finir entre les mains de son propriétaire, Edwin Bristol.

Apporter le bouton à l'Archidiacre

Si le bouton est montré à Crayden, il prétend ne pas le reconnaître, alors que c'est pourtant le cas. Il provient d'un des gilets préférés de Bristol. Et Crayden se souvient très clairement que son assistant le portait le jour où Miss Hutchins a été tuée, mais il ne le dira pas. Réussir un jet de Psychologie révèle que l'Archidiacre ment, mais pas ce qu'il cache.

Le lendemain, Crayden invite les investigateurs dans son bureau et leur demande un état de leur enquête. Il écoute attentivement tout ce qu'ils ont à dire puis leur annonce qu'il se passera désormais de leurs services car ses supérieurs préfèrent laisser l'affaire entre les seules mains des autorités locales. Il s'excuse de mettre fin si brusquement à leurs relations et affirme ne pouvoir faire autrement. S'il ne les avait pas initialement engagés pour aider l'église à se blanchir de tous soupçons et ne faisait que collaborer à leur enquête, il leur refuse désormais son aide.

Si Crayden aperçoit ensuite les investigateurs près de la cathédrale, il leur envoie des paroissiens loyaux qui les harcèleront, et peut-être leur feront peur, ou mal. Ce sont de simples travailleurs qui n'hésitent pas à rendre service à l'Archidiacre de York. Si cela ne suffit pas à dissuader les gêneurs, il appelle la police et lui demande de les garder à l'œil. Des investigateurs influents parviendront peut-être à se débarrasser de ce dernier problème mais Crayden exerce un pouvoir absolu sur son domaine et, à moins que leurs visites à la cathédrale ne soient extrêmement discrètes, ils sont découverts et éjectés par les employés de l'Archidiacre, les ouvriers qui restaurent le bâtiment.

Cette influence peut facilement se faire sentir dans toute la ville. Ceux qui se sont mis à dos Crayden peuvent avoir les plus grandes difficultés à trouver une nourriture descente ou un toit ; ils risquent même d'être chassés de leurs logements actuels. Le Gardien devrait gêner les investigateurs par tous les moyens raisonnables, tout en leur laissant une petite marge de manœuvre pour continuer leur travail.

L'influence de Crayden ne s'étend pas à la population criminelle. Ce que celle-ci peut faire pour les investigateurs est laissé à la discrétion du Gardien mais il doit se souvenir, qu'à l'époque, les criminels ne sont pas d'une fréquentation plaisante et que la ville de York n'est pas assez grande pour entretenir une importante communauté du crime. Les possibilités devraient rester limitées.

Par contre, des colporteurs entreprenants et d'autres itinérants marginaux, comme Horace Dresden, seront sans doute de quelque secours. Se référer à la description d'Horace Dresden pour estimer les possibilités qu'il peut offrir aux investigateurs qui se sont attirés les foudres de l'Archidiacre.

Apporter le bouton à Edwin Bristol lui-même

Si on lui montre le bouton, Bristol se comporte comme s'il ne l'avait jamais vu. Un jet de Psychologie réussi à la moitié prouve pourtant qu'il le reconnaît. Agir ainsi peut mettre fin à la carrière d'un des investigateurs car le secrétaire ne reculera devant rien, pas même le meurtre, pour récupérer son bouton. Comme toujours, il n'attaque sa cible que quand elle est sans défense. Il s'en prend aux investigateurs pendant leur sommeil, s'il sait où ils logent. S'ils travaillent pour l'Archidiacre, il peut l'apprendre par lui. Sinon, il les guette, de préférence à la nuit tombée. Il les suit discrètement jusqu'à ce qu'ils se séparent et s'en prend à un seul à la fois, par-derrière. Il enfonce un bistouri dans la gorge de sa victime et tranche du même coup chair, cartilage et trachée, agrippe une poignée de cheveux et enfonce son genou dans le dos de la victime, ce qui écarte les bords de la blessure et assure une perte de sang maximum.

En terme de jeu, il s'agit d'une attaque de Lutte suivie immédiatement d'une attaque de Couteau à +15 %. Une victime ainsi blessée perd 1D3 PV par round jusqu'à ce qu'elle meure ou bénéficie de soins médicaux efficaces. Un investigateur peut se libérer en opposant sa FOR à celle de Bristol, mais chaque fois qu'il perd 2 PV, il est pénalisé de -1 point de FOR. Plus il s'affaiblit, plus Bristol triomphe et s'excite ; il rit et murmure dans l'oreille de sa victime : "Le sang est la vie, mon ami. Et le tien couvre maintenant le pavé [plancher]. Pécheur, prépare-toi à rencontrer ton Dieu."

S'il en a l'occasion, Bristol extrait la glande pinéale de sa victime pour nourrir le Lloigor, exactement comme pour ses autres meurtres.

Bristol et son sauveur

Si les investigateurs apprennent que Bristol est responsable de certains des meurtres, ils le mettent certainement sous surveillance. Mais s'ils n'éprouvent pas le besoin de le suivre dans la cathédrale, ils ne découvrent pas ce qui le fait agir. La scène décrite par la suite se déroule tard dans la nuit, peu après un meurtre, quand la bâtisse est déserte.

Bristol pénètre sans bruit dans la salle capitulaire et dévoile la statue blanche du Christ. Il porte un petit paquet de tissu. La tête baissée, une lanterne posée à ses pieds, il prie : "Pardonne-moi Père car j'ai péché... En ton nom j'ai péché horriblement. Donne-moi ta présence, donne-moi le baume de l'expiation." Il renverse la tête en arrière et crie. "Viens à moi, maintenant, fils de Dieu, réveille mon remords de la nuit et inonde-moi de la lumière de ton pardon !"

La statue se met à luire faiblement, comme une image rémanente dans un œil ébloui. Il devient difficile de fixer son regard sur elle. La pression de l'air dans la pièce varie légèrement et la flamme de la lanterne s'affole un moment puis se calme. Une immobilité anormale emprisonne les investigateurs, conséquence d'un champ émis par la statue sur une centaine de mètres et qui interdit le mouvement des créatures. Tous ceux qui se tiennent dans son rayon d'action doivent opposer leur POU à celui du champ, 21, pour arriver à bouger. Les insectes ne sont pas affectés et certains peuvent se poser sur les individus paralysés et les agacer terriblement.

Les traits de pierre semblent devenir troubles puis s'animent. Une voix profonde sort de la statue : "Edwin, mon enfant, j'ai entendu tes prières et je viens pour y répondre."

Bristol tombe à genoux avec raideur.

"Confesse-moi tes péchés que je puisse t'accorder le pardon éternel !" dit la statue.

Bristol décrit le dernier meurtre. Comment il a surpris la femme dans une ruelle sombre, tranché sa gorge avec un bistouri et pris garde de laisser couler le sang, qui jaillissait par à-coups des artères, sur les pavés ou les vêtements de la malheureuse. Il explique ensuite comment il a retiré le cuir chevelu du crâne et fait apparaître la calotte sanglante. Puis vient le travail à la scie de chirurgien, juste au-dessus des chairs encore attachées à la tête, travail poursuivi jusqu'à libérer complètement la calotte crânienne. Puis l'extraction du cerveau hors des mucosités du crâne. Bristol précise que l'organe est venu assez facilement, une fois donnés les coups de bistouri appropriés. Après cela, la découpe de la glande pinéale ne présentait plus aucune difficulté.

Les cafards sont maintenant là, grimpant dans les plis de la robe du Christ. Ils bourdonnent doucement et arrivent de plus en plus nombreux jusqu'à ce que la statue soit recouverte d'un dégradé allant du blanc à son sommet jusqu'au noir brillant vers le bas. La tête et le visage restent nus mais un insecte arpente de temps à autre les traits animés. G'nhateczz n'y prête aucune attention.

Les investigateurs qui font le lien entre l'essaim sur la statue et les cafards retrouvés sur les lieux des crimes perdent 0/1 point de Santé Mentale.

Pendant le rapport de Bristol, un tentacule phosphorescent s'étend entre lui et la statue. Le visage de pierre s'éclaire d'une joie mauvaise qui tourne à l'extase quand l'homme décrit l'extraction de la glande pinéale.

L'ensemble de l'échange coûte 1/1D3 points de Santé Mentale aux spectateurs. Ceux qui ratent leur jet sont paralysés par une sorte d'attente morbide et incapables d'agir avant que Bristol ait accompli ce que le Lloigor attend de lui et dont la description suit.

"As-tu l'âme de la femme ?" demande la statue.

"Elle est ici" et Bristol tend sa paume sur laquelle est posée le petit paquet de tissu blanc.

"Bien. Bien" gronde la statue. Puis avec une voix assez forte pour résonner dans toute la cathédrale : "Maintenant, Edwin, reçoit mon corps, mon sang."

Bristol dégage la glande pinéale du linge, la met dans sa bouche et commence à mâcher. Les tentacules de lumière qui le relient à la statue s'avivent et se multiplient, se détordent et s'agitent. La voix sonne à travers la salle : "Festoie de sa douleur, mon fils. Sens sa chair sous ton couteau et réjouis-toi." Ceux qui n'ont pas été paralysés par les propos qui ont précédé peuvent faire le jet qui correspond à une perte de Santé Mentale de 1/1D4 points. Les autres perdent automatiquement 1D4 points.

Par contre, le champ d'immobilité créé par la manifestation du Lloigor est maintenant rompu, car G'nhateczz se concentre pour absorber les Points de Magie contenus dans la glande pinéale. Les investigateurs peuvent agir.

G'nhateczz est trop occupé à se nourrir et ne réagit pas, sauf s'ils mettent trop de temps pour s'occuper de Bristol. Celui-ci s'enfuit dès le premier signe d'opposition. Si les issues de la cathédrale lui sont barrées, il file directement vers l'accès à la tour-lanterne, dans le transept sud. Il en a la clé.

La tour

L'escalier étroit de la tour monte suivant une spirale oppressante. Parfois, il passe devant une étroite fenêtre à lancette. Les marches sont très resserrées et dangereuses. Le Gardien peut éventuellement demander un jet de DEX x 5 pour éviter une chute infligeant 1D3-1 points de dommages.



Bristol sous le Manteau de Feu

À mi-hauteur, un croisement permet de quitter l'escalier pour rejoindre une passerelle à ciel ouvert qui dessert la toiture centrale de la cathédrale. Le toit pentu s'élève sur un côté de ce passage. Si Bristol est chassé à l'extérieur, il essaye de quitter la passerelle pour tenter sa chance sur le toit. S'y déplacer implique de réaliser un jet de Grimper tous les deux rounds environ. En cas d'échec, un jet de Chance détermine si l'individu tombe carrément du toit de la cathédrale, 5D6 de dommages, ou s'il ne s'agit que d'une petite glissade douloureuse vers la passerelle, 1 point de dommages. (Bristol peut employer le Manteau de Feu comme décrit par la suite mais, à cette hauteur, il manquera l'arc-boutant et s'écrasera sur le sol.)

Si la poursuite continue jusqu'au sommet de la tour, Bristol invoque le Manteau de Feu, attaque tout investigateur particulièrement menaçant, puis saute par-dessus le parapet. Il dessine une parabole enflammée dans les ténèbres et tombe sur un pinacle qui prolonge un arc-boutant de la nef. Empalé, il brûle avec éclat dans la nuit pendant une longue minute avant de s'éteindre pour toujours. Ce spectacle coûte 1/1D4 points de Santé Mentale.

La résurrection

Une fois que les investigateurs ont réglé le cas d'Edwin Bristol, ils vont sans doute s'intéresser à la statue du Christ qui le manipulait à des fins horribles. Peut-être ne comprennent-ils pas encore exactement quelle entité l'anime mais ils réalisent certainement qu'elle est à l'origine des méfaits de Bristol.

Mais lorsque les investigateurs s'en prennent à la statue, le Lloigor vient défendre son antenne vers le monde de la surface. Animant avec facilité l'enveloppe calcaire qu'il a utilisée pour duper Bristol, G'nhateccz attaque maintenant les intrus. Peut-être même vient-il à leur rencontre alors qu'ils redescendent de la tour après s'être occupé du secrétaire.

Si Bristol lui a fait assez de sacrifices, G'nhateccz ne consacre que 16 Points de Magie à l'animation de la statue. Il ne fait cela que pour éliminer ceux qui connaissent son secret et, si les choses tournent mal pour lui, il s'enfuit de la statue sous une forme astrale invisible afin de continuer ses plans cauchemardesques dans la ville. Il se peut alors que les investigateurs ne comprennent leur échec que bien plus tard.

Mais si Bristol n'a pas encore sacrifié assez de Points de Magie, le Lloigor défend la statue avec l'énergie du désespoir même s'il lui faut pour cela puiser dans ses réserves. Chaque 5 Points de Magie lui permet d'animer le Christ pendant 1D6 rounds. Il reste "dans" la statue jusqu'à sa destruction ou la mort des investigateurs car, sans elle, il est impuissant.

Une fois animé, le Christ "golem" se déplace avec raideur mais efficacité vers les adversaires, ses traits habituellement bienveillants sont déformés par un rictus de haine. "Me voilà de retour," ricane-t-il en attaquant ses proies, "pour le jugement dernier." Et il continue ses plaisanteries macabres en frappant les investigateurs de ses poings de pierre mortels. S'il est en difficulté, il peut faire usage du Manteau de Feu.

LE CHRIST GOLEM

FOR 22	CON 24	TAI 18	INT 21	POU 15
DEX 6	Déplacement 6		PV : 21	

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Coup de poing 50 %, 1D8 + bd.

Armure : 8 points de pierre.

Compétences : Hululer affreusement comme le vent dans une gorge étroite 80 %.

Sortilèges : Manteau de Feu.

Perte de Santé Mentale : 1/2D4.

Conclusions et conséquences

Les investigateurs doivent arrêter Bristol avant que le Lloigor n'ait accumulé 50 Points de Magie (environ 5 ou 6 victimes). Une fois que G'nhateccz les a acquis, il émerge de son long coma et commence à drainer les habitants de York de leurs Points de Magie. Il est alors en mesure de rétablir son règne de douleur et de terreur. York devient célèbre pour les atrocités sans nombre qui s'y commettent. Les investigateurs peuvent bien sûr continuer le combat alors que le Lloigor est pleinement éveillé, mais ce dernier va sûrement chercher à sortir de leur sommeil ses semblables et essayer de rétablir la chape de peur qui écrasait la Grande-Bretagne au temps des Rois Dragons. Une campagne sur ce thème peut se révéler intéressante mais sera sans doute extrêmement cruelle avec les investigateurs.

Pour interdire à jamais à G'nhateccz de rétablir son règne, la meilleure méthode consiste à verser l'acide prévu pour la restauration sur la statue. Si les investigateurs n'y pensent pas spontanément, la réussite d'un jet d'Idée à la moitié leur souffle cette solution. Si le Lloigor n'est pas capable d'animer la statue pour les en empêcher, il perd sa précieuse antenne. Il est peu probable qu'une fois privé de ce lien avec la surface, il entreprenne quoi que ce soit pour changer la situation. Son état naturel dépressif va s'intensifier décennie après décennie. Il se peut qu'il émerge un jour de sa cachette mais rien n'est moins sûr. Cette conclusion s'accompagne d'un gain de Santé Mentale de 2D6 points. Malheureusement, si les investigateurs se retrouvent accusés de cette profanation, leur Crédit en souffre terriblement, peut-être 1D10 ou 2D6 points en moins.

Il est également possible de retirer la statue de la salle capitulaire et de la cathédrale. L'Archidiacre autorisera certainement ce retrait si on lui démontre qu'elle manipulait son jeune assistant au sang bleu. Mais montrer à Crayden les relations entre Bristol et G'nhateccz va représenter un rude coup pour sa Santé Mentale. Il prendra alors sa retraite dans les mois qui suivent l'aventure. Cette conclusion n'apporte que 1D6 points de Santé Mentale aux investigateurs (car la statue peut encore être rapportée par des ecclésiastiques négligents ou ignorants) mais ne présente aucun danger pour leur Crédit.

Briser la statue affaiblit le Lloigor mais ne l'achève pas. Les investigateurs qui la mettent en pièces remarquent, s'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché à la moitié, qu'une certaine animation résiduelle s'attache encore aux fragments. En emportant les morceaux hors de la salle capitulaire, ils seront découverts si le moins chanceux d'entre eux rate un jet de Chance. Des explications soutenues par des jets de Persuasion peuvent leur éviter la prison mais pas une perte de Crédit de 1D10 ou 2D6 points. Si les morceaux sont laissés sur place, le Lloigor reforme la statue en 1D10 heures au prix de 2D10 Points de Magie. La découverte ultérieure par les investigateurs de la statue à nouveau intacte leur coûtera 1/1D6 points de Santé Mentale.

S'ils parviennent à démontrer la culpabilité de Bristol, sa capture leur rapporte 1D8 points de Santé Mentale et 1D6 points de Crédit. L'accuser sans preuves suffisantes les plongera dans un scandale qui leur fera perdre 1D4 points de Crédit.

Si Bristol est tué, tous ceux qui ont joué un rôle dans sa mort, aussi "innocemment" que ce soit, perdent 1D3 points de Crédit que sa culpabilité soit reconnue ou non. Si les investigateurs savaient qu'il était le tueur de la cathédrale, sa mort leur rapporte 1D6 points de Santé Mentale.

Arrêter Sedny fait aussi gagner 1D6 points de Santé Mentale. Ceux qui n'ont pas compris son rôle dans l'aventure perdent 1D6 points de Santé Mentale en entendant parler, par la suite, de nouveaux meurtres. Si les investigateurs retournent à York pour compléter leur travail, la police arrête Sedny le jour de leur arrivée. Ils peuvent même le croiser alors qu'ils sortent de la gare, entouré par la police et des curieux qui murmurent entre eux l'identité du tueur. Lors de leurs futures enquêtes, il y aura toujours quelqu'un pour se souvenir qu'ils sont ceux qui ont accusé un innocent dans l'affaire du tueur de la cathédrale, d'où une perte de 1D6 ou 1D8 points de Crédit.

Les personnages

EDWIN BRISTOL, 26 ans, aristocrate ruiné

FOR 14	CON 10	TAI 11	INT 15	POU 6
DEX 13	APP 13	ÉDU 17	SAN 0	PV : 11

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Bistouri 55 %, 1D4+2 + bd ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Lutte 60 %, dommages spéciaux.

Sortilèges : Manteau de Feu.

Compétences : Art (Gravure) 35 %, Baratin 55 %, Bibliothèque 50 %, Biologie 65 %, Chimie 20 %, Comptabilité 20 %, Crédit 70 % (30 %*), Discrétion 55 %, Droit 35 %, Histoire 45 %, Histoire Naturelle 45 %, Latin 40 %, Médecine 40 %, Premiers Soins 55 %, Se Cacher 35 %.

* Ce dernier pourcentage s'applique vis-à-vis de ceux qui connaissent son revers de fortune.

ELIJAH CRAYDEN, 54 ans, Archidiacre de York

FOR 10	CON 9	TAI 13	INT 13	POU 16
DEX 8	APP 9	ÉDU 19	SAN 75	PV : 11

Bonus aux dommages : +0

Compétences : Bibliothèque 50 %, Comptabilité 55 %, Crédit 65 %, Droit 35 %, Histoire 55 %, Latin 65 %, Marchander 60 %, Monter les Autorités contre Quelqu'un 70 %, Persuasion 75 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 50 %, Trouver Objet Caché 45 %.

G'NHATECCZ, sans âge, Lloigor

FOR (33)	CON (32)	TAI (40)	INT 21	POU 15*
DEX 10	PV : (36)			

(**Bonus aux dommages :** +4D6)

(**Armes :** Griffe 40 %, 1D6 + bd ; Morsure 60 %, 2D6.)

(**Armure :** 8 points de peau reptilienne.) Quand il est incorporel, aucune arme ne peut le blesser.

Sortilèges : Manteau de Feu et 1D3 autres choisis par le Gardien.

* Le Lloigor dispose de 15 points de POU/Magie pour ses sortilèges. Quand les investigateurs font leur entrée dans l'histoire, il a accumulé une réserve inutilisable de 20 Points de Magie grâce aux meurtres de Bristol. Chaque nouveau crime suivi du rituel ajoute 3D6 points à cette réserve. Quand elle atteint les 50 points, G'nhateccz est libre de quitter la cathédrale et peut utiliser les Points de Magie accumulés comme il l'entend.

Voir la 5ème édition des règles pour une description complète des Lloigors et de leurs pouvoirs (pages 111 et 112). Les caractéristiques entre parenthèses ne concernent que la forme matérielle de G'nhateccz.

MALCOM SEDNY, 36 ans, âme perdue

FOR 16	CON 16	TAI 8	INT 9	POU 10
DEX 13	APP 10	ÉDU 6	SAN 13	PV : 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : Bloc de Pierre 60 %, 1D6 + bd ; Cravache 55 %, 1D2 + bd ; Canif 55 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 40 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd.

Compétences : Calmer un Animal 65 %, Conduire Attelage 55 %, Discrétion 45 %, Dissimulation 70 %, Esquiver 40 %, Grimper 60 %, Marchander 25 %, Se Cacher 70 %.

INSPECTEUR DONALD STANTON, 48 ans, policier incapable

FOR 12	CON 11	TAI 14	INT 13	POU 10
DEX 10	APP 10	ÉDU 13	SAN 50	PV : 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Matraque 40 %, 1D6 + bd ; Revolver cal. 38 40 %, 1D10 ; Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Lutte 40 %, dommages spéciaux.

Compétences : Baratin 30 %, Droit 50 %, Écouter 35 %, Premiers Soins 35 %, Trouver Objet Caché 30 %.

DR. ALLEN MELROSE, 49 ans, expert-criminaliste

FOR 6	CON 10	TAI 12	INT 16	POU 13
DEX 14	APP 9	ÉDU 20	SAN 52	PV : 11

Bonus aux dommages : +0

Compétences : Anthropologie 40 %, Biologie 70 %, Chimie 45 %, Crédit 60 %, Droit 30 %, Histoire 50 %, Médecine 75 %, Pharmacie 45 %, Premiers Soins 55 %, Psychologie 45 %.

HORACE DRESDEN, 38 ans, bouquiniste de l'enfer

FOR 14	CON 11	TAI 7	INT 16	POU 11
DEX 15	APP 7	ÉDU 18	SAN 39	PV : 9

Bonus aux dommages : +0

Armes : Nerf de Bœuf 60 %, 1D8.

Compétences : Baratin 55 %, Bibliothèque 70 %, Dissimulation 50 %, Écouter 40 %, Estimation de Livres Anciens 80 %, Marchander 75 %, Psychologie 45 %.

ROBERT ASHLEY, 31 ans, conservateur de musée enthousiaste

FOR 10	CON 11	TAI 13	INT 15	POU 12
DEX 13	APP 14	ÉDU 17	SAN 65	PV : 12

Bonus aux dommages : +0

Compétences : Anthropologie 35 %, Archéologie 30 %, Bibliothèque 65 %, Comptabilité 20 %, Crédit 30 %, Droit 20 %, Esquiver 30 %, Histoire 70 %, Histoire Locale (York) 85 %, Histoire Naturelle 20 %, Occultisme 15 %, Trouver Objet Caché 35 %.

LES TROUPES DE L'ARCHIDIACRE (travailleurs influençables)

FOR 15	CON 12	TAI 14	INT 11	POU 9
DEX 11	APP 9	ÉDU 7	SAN 50	PV : 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Gourdin 55 %, 1D8 + bd ; Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd.

Compétences : Cracher 70 %, Écouter 30 %, Émettre des Sous-Entendus Menaçants 25 %, Trouver Objet Caché 35 %.

CONSTABLE TYPIQUE

FOR 14	CON 12	TAI 14	INT 11	POU 9
DEX 11	APP 9	ÉDU 6	SAN 45	PV : 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Matraque 50 %, 1D6 + bd ; Lutte 55 %, dommages spéciaux.

Compétences : Écouter 40 %, Premiers Soins 35 %, Trouver Objet Caché 40 %.

COLPORTEUR TYPIQUE

FOR 9	CON 11	TAI 9	INT 11	POU 8
DEX 13	APP 7	ÉDU 4	SAN 40	PV : 10

Bonus aux dommages : +0

Compétences : Baratin 45 %, Éjecter du Mucus de ses Narines 80 %, Marchander 65 %.

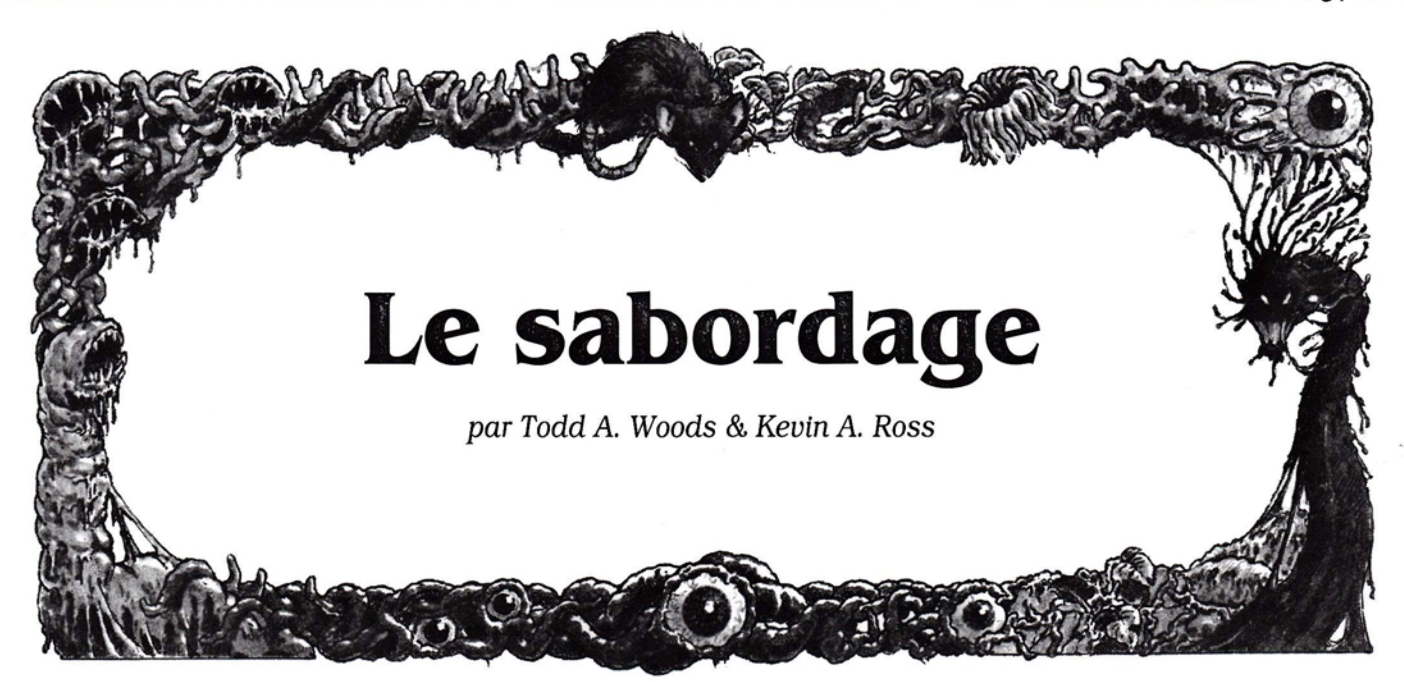
MENDIANT TYPIQUE

FOR 5	CON 8	TAI 11	INT 8	POU 7
DEX 10	APP 6	ÉDU 1	SAN 20	PV : 10

Bonus aux dommages : -1D4

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd.

Compétences : Colporter Certaines Informations Intéressantes 25 %, Marchander 20 %, Mendier 80 %.



Le sabordage

par Todd A. Woods & Kevin A. Ross

"Les profondeurs pourrissaient : Ô Christ !
Cela arrivait vraiment !
Oui, des choses visqueuses rampaient bien
Sur les mers visqueuses."
— Samuel Taylor Coleridge, "Le dit du vieux marin"

Cette aventure se déroule à bord d'un navire à voiles de retour d'Amérique pendant les années 1890, mais de tels vaisseaux ont été utilisés pendant toute l'ère victorienne et jusqu'au début du 20ème siècle.

Les investigateurs doivent être en mesure de quitter l'Angleterre pour une longue période, puisque le voyage aller-retour dure environ deux mois. Si les personnages de certains joueurs n'ont pas la possibilité de se permettre une aussi longue absence, le Gardien peut autoriser la création de membres d'équipage supplémentaires. Suivant ce même principe, il peut faire jouer ce scénario comme une aventure indépendante.

Informations destinées au Gardien

Nigel Stander, un magnat des transports maritimes et ferroviaires, est aussi un collectionneur d'antiquités. Il a pris des dispositions pour acquérir un buste ancien auprès d'un antiquaire de New York. Malgré la faible valeur artistique de l'objet, il est persuadé que le buste représente la jeune Lady Jane Grey qui fut, pour quelques jours, reine d'Angleterre. Il engage les investigateurs pour conclure la transaction à sa place et leur demande de se rendre à New York à bord d'un de ses navires, le Christabel. L'aller, le débarquement et la vente elle-même se terminent sans véritables incidents.

Mais alors que le vaisseau rentre en Angleterre, il heurte une étendue de boue détachée du fond de l'océan par un récent tremblement de terre sous-marin. Un passager clandestin en profite pour s'attacher à lui : un arthropode géant préhistorique appelé euryptéride. Cette créature ressemblant à un homard ou à un scorpion se fixe à la coque du Christabel et donne naissance à une horde de ses larves qui vont venir chercher leur nourriture à bord. L'invasion des euryptérides s'intensifie au cours du voyage et l'équipage devient la victime des créatures voraces. Finalement, c'est la mère elle-même qui vient s'alimenter.

Les investigateurs doivent se battre pour survivre mais aussi décider s'ils prennent ou non le risque d'amener ces horreurs antiques et prolifiques sur les rivages de la civilisation.

Introduction des investigateurs

Nigel Stander souhaite louer les services d'un historien, d'un antiquaire ou d'un marchand d'art pour authentifier la statue. Il peut aussi prendre contact avec un homme de loi, *solicitor*, détective conseil ou enquêteur pour veiller au caractère légal de la transaction. Les investigateurs peuvent aussi être des amis, des partenaires d'affaires ou des parents du magnat. L'un d'eux, voire plusieurs, travaille déjà pour lui : employé de bureau, comptable, *solicitor* ou agent commercial. Enfin, des investigateurs cultivés, indifférents aux vulgaires nécessités économiques, peuvent n'être du voyage que pour admirer, les premiers, ce buste rare de Lady Jane Grey.

Stander est connu à Londres comme étant un homme fabuleusement riche qui détient des intérêts considérables dans les chemins de fer britanniques et diverses compagnies de fret maritime. C'est aussi un collectionneur renommé d'art et d'antiquités. Il a dépassé la soixantaine et n'a plus de famille ; il vit dans une belle propriété à Elstree, au nord de Londres. Les investigateurs sont convoqués dans son bureau de la City, près de la cathédrale St Paul, au cœur du centre financier de l'Empire. La rencontre est fixée à 15 h30 un vendredi.

Un secrétaire conduit les investigateurs dans le bureau personnel de Stander. Celui-ci n'arrive que vers 16 h. Grand et mince, il porte des lunettes sous un front dégarni ; il s'excuse de son retard mais abrège les politesses pour parler affaires.

Stander prend un dossier dans le tiroir supérieur de son bureau et le remet à l'investigateur compétent en histoire ou antiquités. Le dossier contient plusieurs croquis d'un buste représentant une jolie jeune femme.

"Voilà la pièce dont je vous ai parlé. Mes sources indiquent qu'il s'agit sans doute d'un buste de Lady Jane Grey. Je suppose que vous connaissez l'histoire de Lady



Nigel Stander

Jane et de son bref règne comme reine d'Angleterre ?" Pour ceux qui n'ont pas de souvenirs sur ce sujet, Stander fait, avec un certain dédain, un rappel historique rapide (voir encart ci-contre). La tâche des investigateurs consistera à vérifier que la pièce date bien du 16ème siècle et à la comparer aux croquis pour s'assurer qu'il s'agit effectivement de l'objet recherché.

La pièce, déclare Stander, est actuellement aux mains de Weiman et DeMarco, deux antiquaires new-yorkais. Il les a contactés par télégramme et ils ont accepté son offre de 500£. Ses affaires le retiennent en Angleterre, aussi offre-t-il à chacun 40£ d'avance et 40 autres à la remise du buste, plus le remboursement d'éventuelles dépenses justifiées.

Il répond aux questions que pourraient lui poser ses interlocuteurs puis, s'ils acceptent ses conditions, remet à chacun une enveloppe contenant 40£ et un billet de train pour Liverpool. Avec son habituelle concision d'homme d'affaires, il les informe que son navire, le Christabel, quitte Liverpool dans deux jours et qu'il leur a déjà réservé des places à bord.

Enfin, le magnat confie à l'un d'eux, son représentant légal ou assimilé, un dossier plein de documents. Il s'agit des télégrammes échangés par Stander et les antiquaires new-yorkais.

Recherches

Les investigateurs ont à peine une journée pour faire des recherches sur la statue et Lady Jane Grey avant le départ du navire. Et Stander a déjà obtenu toutes les informations existantes sur le buste et son modèle.

En route pour Liverpool

Le train pour Liverpool quitte la gare de Paddington tôt le samedi matin. Le voyage dure presque toute la journée et compte de nombreux arrêts entre Londres et Liverpool. Le groupe arrive dans cette ville portuaire animée en fin d'après-midi et ne dispose guère que d'une heure pour rejoindre le Christabel avant l'heure prévue pour le départ.

En route pour le Christabel

À la gare de Liverpool, les investigateurs doivent prendre un taxi pour se rendre au port. Celui-ci les dépose à plusieurs centaines de mètres du quai le plus proche. Le conducteur assure qu'il ne peut amener son cab plus avant dans la zone portuaire. Quelques pence suffisent à lui faire changer d'avis.

Parmi les navires à quai, un grand trois mâts paraît complètement neuf. Une cheminée sort du pont entre le second et troisième mât ; réussir un jet d'idée remet en mémoire que Stander a précisé que le Christabel était un trois mâts barque, pas un navire à vapeur. Plusieurs dizaines d'hommes s'activent à charger des caisses dans la cale et une passerelle relie le bâtiment au quai. Réussir un jet de Trouver Objet Caché permet de remarquer que le pavillon qui pend à l'arrière n'est pas celui de la Grande-Bretagne. Un jet de Connaissance réussi à la moitié suffit pour identifier les couleurs de l'Union Suède-Norvège. Quiconque se présente au sommet de la passerelle est arrêté par un grand gaillard blond. Avec un fort accent scandinave, il demande à l'investigateur ce qu'il vient faire ici. Quatre ou cinq costauds blonds et barbus interrompent leur travail pour fixer l'intrus.

Quand il a compris que ce dernier cherche le Christabel, l'officier blond lui explique qu'il est sur le Gustav Ericsson, attendu dans deux jours à Stockholm, et lui suggère d'aller se renseigner à la capitainerie.

Alors qu'il quitte le bord, l'officier suédois lui crie qu'un de ses matelots se rappelle avoir vu le navire à l'extrémité nord du port.

La statue

Le buste mesure environ 1,40 m avec son piédestal. Il représente une ravissante jeune femme. La réussite d'un jet d'Histoire souligne qu'elle est habillée avec le luxueux raffinement du milieu du 16ème siècle. Weiman le fait remonter à cette époque bien que le piédestal soit plus récent d'au moins deux siècles. Weiman et DeMarco ont acheté la pièce à une petite bibliothèque de Kingston, New York. Personne ne sait comment elle est arrivée en Amérique. Dans le cadre de cette aventure, l'identité du modèle est sans importance, mais Stander est persuadé que le buste représente Lady Jane Grey. Si c'est bien le cas, il s'agit d'une découverte historique d'importance et sa valeur atteindra peut-être plusieurs milliers de livres. Sinon, cet objet d'art vieux de 350 ans reste tout de même une pièce de valeur.

Lady Jane Grey (1537-1554)

Lady Jane Grey était l'arrière-petite-fille de Henry VII et la fille d'une cousine germaine de Édouard VI. En 1553, elle épousa lord Guilford Dudley, fils de John Dudley, duc de Northumberland et comte de Warwick, l'homme fort du royaume. Belle et intelligente, Lady Jane fut mise sur le trône d'Angleterre par son beau-père à la mort du jeune Édouard VI. On la considère parfois comme la première reine d'Angleterre. Neuf jours plus tard, elle fut déposée par Mary Tudor et emprisonnée. Le 12 février 1554, âgée de 16 ans, elle fut décapitée pour trahison.

Les investigateurs vont devoir porter leurs bagages sur plus de cinq cents mètres avant d'atteindre le navire, à moins qu'ils ne pensent à donner quelques pence à un docker pour le faire à leur place. Il serait bon qu'ils sachent que leur retard ne sera pas apprécié du capitaine.

Le Christabel se trouve bien à l'extrémité du port. Son nom est gravé sous le beaupré.

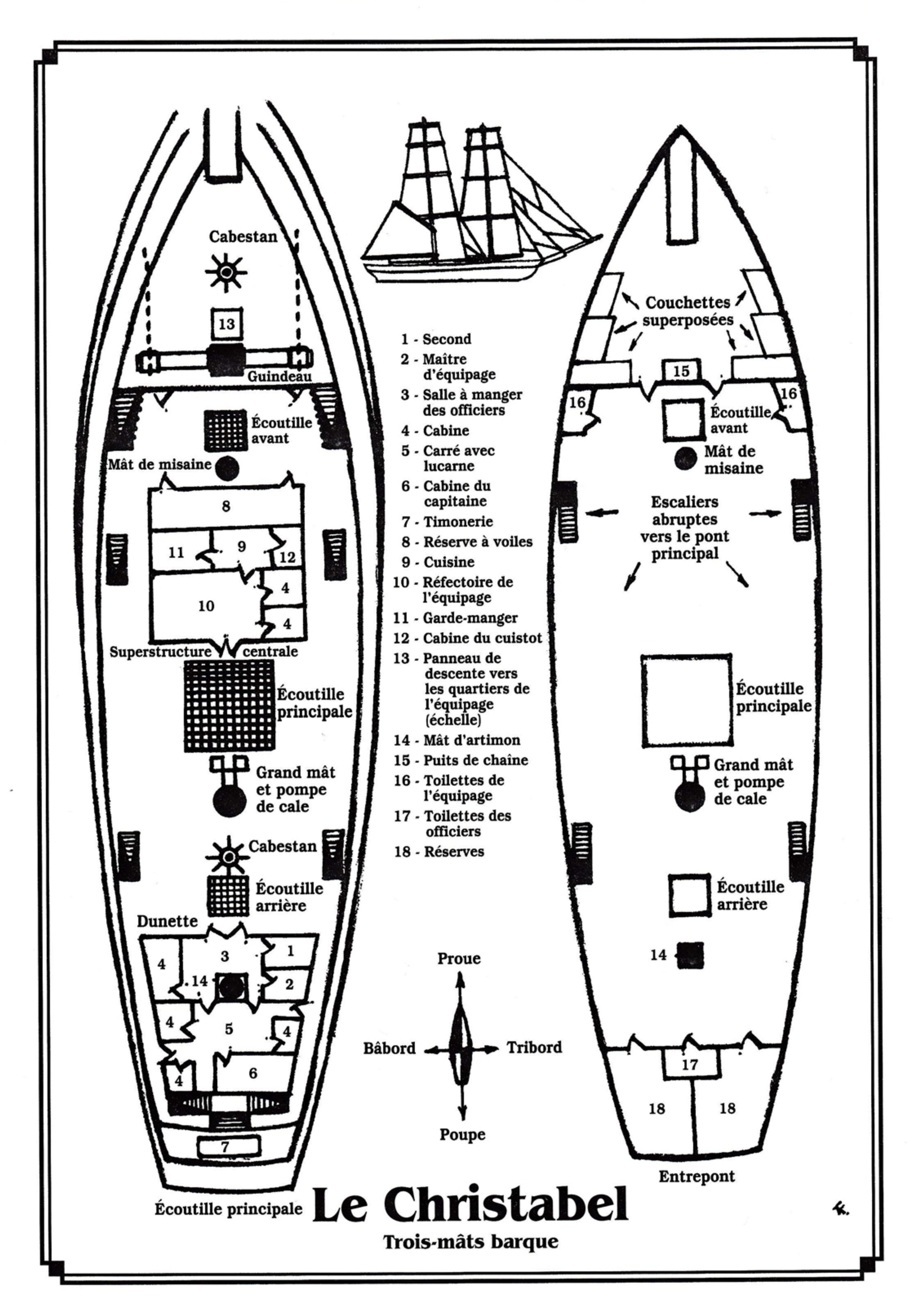
Le Christabel

Le capitaine Dan Holley, le maître du bord, accueille les investigateurs avec brusquerie. Il ordonne à Hawkins, un marin terriblement défiguré par des brûlures anciennes, de porter leurs bagages dans leurs quartiers ; voir cet homme pour la première fois coûte 0/1 point de Santé Mentale. Les autres marins chargent le navire et le préparent pour l'appareillage. Les cabines des investigateurs sont situées dans le quartier des officiers, dans une superstructure à l'arrière. D'autres sont éventuellement disponibles dans la superstructure centrale.

Le Christabel est un trois-mâts construit en 1853. Il jauge 1099 tonnes pour une longueur de 51 m, une largeur au fort de 11 m et un tirant d'eau de 6,4 m. Il appartient à une compagnie de fret maritime contrôlée par Stander et est commandé par le capitaine Dan Holley et son second Nils Van Owen. Le reste de l'équipage est décrit en fin de scénario (pages 95-96).

Le navire a beaucoup navigué et semble plutôt vieilli comparé aux nombreux bâtiments à vapeur qui attendent dans le port. Le capitaine Holley l'aime pourtant de tout son cœur et assure qu'aucun autre navire ne tient mieux la mer.

Le pont du navire se divise en trois parties : le gaillard d'avant surélevé, le pont principal et la dunette arrière, dominée par la timonerie, qui abrite les quartiers des officiers. La coque est subdivisée en deux autres ponts.


Cabestan
13
Guindeau
Écoutille avant
Mât de misaine
8
11
9
12
10
4
4
Superstructure centrale
Écoutille principale
Grand mât et pompe de cale
Cabestan
Écoutille arrière
Dunette
3
1
4
14
2
4
5
4
4
6
7
Écoutille principale
1 - Second
2 - Maître d'équipage
3 - Salle à manger des officiers
4 - Cabine
5 - Carré avec lucarne
6 - Cabine du capitaine
7 - Timonerie
8 - Réserve à voiles
9 - Cuisine
10 - Réfectoire de l'équipage
11 - Garde-manger
12 - Cabine du cuistot
13 - Panneau de descente vers les quartiers de l'équipage (échelle)
14 - Mât d'artimon
15 - Puits de chaîne
16 - Toilettes de l'équipage
17 - Toilettes des officiers
18 - Réserves
Proue
Bâbord
Tribord
Poupe
Couchettes superposées
15
16
16
Écoutille avant
Mât de misaine
Escaliers abruptes vers le pont principal
Écoutille principale
Grand mât et pompe de cale
Écoutille arrière
14
17
18
18
Entrepont
Le Christabel
Trois-mâts barque

Le gaillard d'avant

Le gaillard d'avant est une zone surélevée à la proue du navire. Le Christabel est équipé d'un cabestan situé à 3 m de la proue ; le centre du guindeau se trouve à 6 m d'elle. C'est tout ce que contient l'endroit. Un panneau de descente permet d'accéder aux quartiers de l'équipage dans l'entrepont.

Le pont principal

Le pont principal s'étend du gaillard à la dunette. Trois larges écoutilles ouvrent sur l'entrepont. Fermées par des caillebotis, elles sont protégées par des hiloires, des rebords destinés à empêcher l'eau d'entrer dans la cale. On les couvre pendant les gros temps. La première est entre le gaillard et le mât de misaine. La superstructure à l'arrière de ce dernier abrite la cuisine, une réserve de voiles et des cabines. La chaloupe du navire est attachée sur cette superstructure, derrière la cheminée de la cuisine.

L'écoutille principale est située entre la superstructure centrale et le grand mât. La troisième écoutille se trouve juste devant la dunette. Un autre cabestan, utilisé pour hisser les marchandises, est installé entre le grand mât et la troisième écoutille. Le pont principal ne compte pas d'autres obstacles et aucun matériel n'est censé y traîner. Les pompes du navire sont placées à la base du grand mât. Un puits carré descend jusqu'à fond de cale où court la tuyauterie de collecte de la pompe. La face du puits vers l'arrière a été enclouée de tasseaux, ce qui permet au charpentier du navire de l'escalader pour assurer la maintenance.

La superstructure centrale

Elle contient la cuisine et le réfectoire de l'équipage, deux cabines, une cambuse et une réserve de voiles, ainsi que la cabine du cuistot. L'équipage y prend ses repas alors que le capitaine et ses officiers ont leur mess dans la dunette. Les passagers peuvent manger dans le réfectoire de leur choix mais les membres des classes sociales les plus élevées ne seront pas à leur place avec les simples marins. Les tables sont souvent occupées par des matelots qui jouent aux cartes ou qui boivent. Les deux cabines sont moins décorées que celles de la dunette. Le fourneau fonctionne au bois. Joe Carr et le capitaine sont les seuls à avoir les clés de la cambuse.

La dunette

À l'arrière, la dunette abrite quatre cabines en plus de celles du capitaine et de ses officiers, le réfectoire et le carré des officiers. Chacune de ces pièces est décorée avec une certaine élégance et bénéficie d'un ou deux hublots. Des colonnettes délicatement ouvragées et leurs chapiteaux sont sculptées dans le bois de rose, l'acajou, l'érable madré et le bois de satin. Le tout présente les signes d'une usure considérable du fait de l'âge du navire. Les divans du carré sont recouverts de cuir et un vieux sabre d'abordage porté par le père de Holley à Trafalgar est suspendu à un mur. Une lucarne perce le plafond du carré.

Le pont de dunette

Vers l'arrière de la dunette, des escaliers permettent d'accéder au pont de dunette. Placés en vis-à-vis, ils coupent le navire par le travers. À l'arrière et au sommet du pont de dunette, la timonerie contient aussi la réserve de lampes. Elle surmonte une autre soute à voiles et le débarras de la cale.

Entrepont, quartiers de l'équipage

À l'intérieur du navire, la cale est étagée sur deux ponts. Le premier, l'entrepont, abrite l'essentiel de la cargaison. Des écoutilles placées sous celles du pont principal permettent l'accès au pont inférieur. L'endroit est confiné mais peut être aéré en ouvrant les écoutilles du pont principal. De plus, sur chaque bord, six sabords peuvent être ouverts pour donner de l'air et de la lumière. À l'avant, sous le gaillard, se trouvent les quartiers de l'équipage où peuvent dormir jusqu'à douze marins. La chaîne de l'ancre pend depuis le plafond jusque dans le local chaîne sous le plancher. Derrière elle, une écoutille ouvre sur ce réduit. Le beaupré s'arrête à ce niveau. Une cloison percée de deux portes sépare les quartiers de l'équipage du reste du pont. À l'extérieur, de chaque côté des portes, se trouvent les toilettes de l'équipage. L'essentiel de l'entrepont est un espace ouvert, normalement occupé par la cargaison. Les mâts le traversent de haut en bas. Des échelles verticales sont fixées près des écoutilles du pont principal et quatre escaliers placés le long de la coque relient aussi l'entrepont au pont principal.

Pont inférieur

Sous les écoutilles du pont principal, celles de l'entrepont s'ouvrent sur le pont inférieur ; ce sont les seules voies d'accès. Le pont inférieur est très humide et sombre. Presque toute la place est prise par les réserves du navire : tonneaux d'eau douce, vivres, voiles, chaînes et cordages, etc. L'espace immédiatement à proximité des écoutilles est généralement utilisé

Chansons de marins

Ce sont les chants qui servent à coordonner les efforts des marins au travail. L'officier commence avec un vers en solo alors que les hommes se préparent à tirer sur un filin. Et ils répondent avec leur propre vers et tirent sur le dernier mot. Le sens des vers solo n'a pas d'importance tant que les derniers mots riment. Par exemple :

Solo : "Oh v'la le cuistot qui nous prépare le repas !
Chœur : Yo-o-o-o-o-ho, flanquez-le à L'EAU !
Solo : Celui qu'en mangera passera d'vie à trépas !
Chœur : Yo-o-o-o-o-ho, flanquez-le à L'EAU !"

Les marins tirent en criant L'EAU. Selon les circonstances, les chants seront différents. Si, par exemple, le capitaine et le second font un relevé au sextant, on peut entendre :

Solo : "Oh v'la le singe qui tire sur le soleil !
Chœur : Yo-o-o-o-o-ho, flanquez-le à L'EAU !
Solo : Tirer sur cette voile, c'est pas pareil !
Chœur : Yo-o-o-o-o-ho, flanquez-le à L'EAU !"

Mal de mer et pied marin

Pendant la première partie du voyage, de Liverpool à New York, un investigateur qui rate un jet de CON x 5 souffre de nausées réduisant de moitié sa DEX et ses compétences. Un échec grave signifie la restitution du dernier repas et de 1D3 points de Constitution (temporairement) et une incapacité presque totale pendant 1D3 jours. Les points de CON perdus reviennent au rythme de un par heure une fois arrivé à terre. Lorsqu'un investigateur a réussi un jet de CON, on peut considérer qu'il est immunisé contre le mal de mer à moins que le navire ne subisse du gros temps. Même des marins expérimentés souffrent parfois du mal de mer pendant une mauvaise tempête.

L'incessant balancement imposé par les vagues affecte aussi l'équilibre de l'investigateur et lui fait perdre 1D3 points de DEX (qui s'ajoutent à ceux perdus suite au mal de mer) les 2D6 premiers jours de mer. Les pêcheurs, marins et autres ont déjà "le pied marin" et ne sont pas concernés par ce malus.

Ceux qui ont une forte expérience de la mer peuvent éventuellement être immunisés contre ces effets.

comme volume de soute supplémentaire. Les mâts traversent ce pont pour aller s'enfoncer dans la quille. Des échelles verticales permettent de remonter dans l'entrepont par les écoutilles.

Le voyage

Le traversée vers New York dure environ un mois. Les descriptions des activités quotidiennes qui suivent s'appliquent à n'importe quel moment du trajet, aussi bien à l'aller qu'au retour.

Chaque jour, les marins travaillent à la manœuvre de voiles. C'est une vie rude et les hommes sont toujours occupés. La nuit, la voilure est généralement réduite à peu de chose. Quiconque souhaite apprendre à Piloter un Voilier peut observer leurs activités. Un jet d'Idée lui est alors accordé à chaque fin de journée : une réussite ajoute 1D3 points à sa compétence jusqu'à un maximum de INT x 3. Les passagers ne sont pas autorisés à aider l'équipage, à moins que ce dernier ne soit réduit de trois ou quatre hommes et même alors ils doivent avoir la compétence Piloter un Voilier. Souvent, les marins chantent pour coordonner leurs efforts, une technique efficace quand ils sont peu nombreux pour tirer sur un cordage.

Les repas sont servis au matin et à la nuit tombée. Pour midi, le cuistot en prépare un léger que les hommes peuvent emporter dans la mâture si nécessaire. Il prévoit aussi un véritable déjeuner pour les passagers. Les composants de base de la nourriture sont le pain et les biscuits, la viande salée (porc et bœuf), le riz, les pommes de terre, certains condiments (poivre, sucre et moutarde) et l'omniprésent thé. Le navire dispose de plusieurs tonneaux d'eau douce à fond de cale. Des collations plus recherchées, généralement préparées en début de voyage, peuvent comprendre soupe, morue, dinde rôtie, purée de navets, poulet en sauce avec macaronis, tourtes, pickles et pudding. Le cuistot apporte les repas dans la dunette et y sert les officiers et les passagers. Une ligne est prévue pour attraper du poisson, si un des voyageurs veut s'y essayer.

Le soir, les marins bavardent, font de la musique et jouent aux cartes ou aux dés. La plupart ne frayent pas avec les passagers. Réussir un jet de Psychologie fait apparaître la barrière invisible qui les sépare. Les investigateurs peuvent tenter de se faire des amis parmi eux s'ils le souhaitent mais, même en mer, la société victorienne est très cloisonnée. Le capitaine n'approuve pas ce type de fraternisation mais n'intervient pas. Dans la journée, le temps libre est consacré à l'entretien du navire. L'usure du vaisseau par la mer ne cesse jamais. Les réparations diverses occupent l'équipage tous les jours. Les cordages usés doivent être épissés ou remplacés, les vieilles voiles changées et raccommodées. Le polissage des surfaces métalliques prend aussi beaucoup de temps. À intervalles réguliers de quelques jours, trois ou quatre marins passent une heure ou deux à chasser l'eau hors des cales avec la pompe installée devant le grand mât. Ceux qui renâclent pour faire leur travail sont rapidement rappelé à l'ordre par leurs compagnons. Sur le Christabel, cela n'arrive que très rarement.

Les passagers doivent seulement veiller à ne pas gêner la manœuvre. Le capitaine Holley les traite avec considération et n'oublie pas qu'ils sont les invités ou les employés de Stander. Ce voyage ne leur fournit guère d'occupation. Ils peuvent aller librement sur le pont principal par temps calme et même dans les quartiers de l'équipage. La soute leur est interdite ainsi que les réserves du navire sur le pont inférieur. Ceux qui veulent se rendre dans ces zones doivent d'abord obtenir la permission du capitaine ou les marins essaieront de les arrêter, par la force si nécessaire. Celui qui persiste se retrouvera aux fers. De fait, les investigateurs disposent de tout leur temps pour lire des ouvrages du Mythe ou poursuivre des recherches magiques.

Événements

Ces événements peuvent être utilisés par le Gardien comme il l'entend, peut-être tous les 1D6 jours pendant le voyage vers New York. La plupart du temps, rien ne vient rompre la routine du navire.

La dispute

Le travail nécessaire à la bonne tenue d'un navire de l'époque est énorme. L'incessante corvée use les nerfs et exacerbe la susceptibilité des hommes. Des disputes éclatent entre les meilleurs amis.

Toby Higgins et Ben Gordon frottent le pont. Higgins flemmarde et laisse à Gordon l'essentiel du travail. Ce dernier, qui ne veut pas être en retard pour le prochain repas, critique le travail de son compagnon. Higgins sort de ses gonds et commence à bousculer Gordon. La bagarre qui s'annonce est interrompue par O'Reilly, à moins qu'un investigateur ne s'en mêle. Higgins s'en prend à tout "terrien" qui ose intervenir. S'il frappe un passager ou O'Reilly, Holley le met au pain et à l'eau pour trois jours. Higgins blâme les investigateurs pour ses malheurs et cherchera éventuellement à se venger par la suite.

Nourriture avariée

Carr sert à l'équipage un lot de porc avarié. La moitié de l'équipage est incapable de faire son travail et les investigateurs doivent aider aux manœuvres autant qu'ils le peuvent. (Ce n'est pas le même repas qui fut servi au réfectoire des officiers ce jour-là.) Les hommes sont de nouveau à leur poste au bout de deux jours.

À l'inverse, Carr peut servir cette viande pourrie au réfectoire des officiers. Tout investigateur qui rate un jet de CON x 1 perd temporairement 1D4 points de CON et va être malade à bord du navire qui tangue et roule pendant 1D3 jours.

Débris

Les lois sur l'élimination des déchets n'existent pas dans les années 1890 et toutes les ordures sont donc jetées par-dessus bord. La vigie aperçoit des débris en avant. Le capitaine incline la course du navire dans cette direction pour ne trouver que les ordures pourries d'un autre navire. Une poignée de requins tournoient à proximité, fouillant dans les détritus et mangeant tous ce qui leur semble comestible.

Le "Monstre Marin"

Une après-midi, l'équipage repère un calmar géant qui barbote à la surface de l'océan à quelque distance du navire. L'équipage décide de jouer un tour aux investigateurs et Peter Oldfield leur crie de sortir de leurs cabines.

Sur le pont, ils voient Higgins, Oldfield et Mills qui s'excitent en montrant quelque chose à bâbord. À environ 200 mètres de là, une forme cylindrique de près de 5 m de long flotte à la surface. Une extrémité disparaît sous les eaux agitées alors que l'autre, étrangement pointue, oscille parfois au-dessus des vagues. Réussir un jet de Trouver Objet Caché permet d'entr'apercevoir, peut-être à l'effroi des investigateurs, un tentacule qui sort un instant de l'eau du côté submergé ; si les spectateurs semblent s'alarmer du fait, appliquez une perte de Santé Mentale de 0/1 point.

Pendant ce temps, les plaisantins jouent le jeu aussi bien qu'il est possible. "Qu'est-ce que ça peut être ?" " Un genre de monstre, à mon avis." "Qu'est-ce que vous en pensez, *m'lord ?* Déjà rencontré qué'que chose de pareil pendant vos voyages ?" Oldfield suggère que les investigateurs se préparent à combattre au cas où la chose repérerait le navire. Mills et Higgins, par contre, maintiennent qu'il faut aller à la chose et la tuer. Un jet de Psychologie réussi indique que ces hommes sont exagérément sincères.

Réussir un jet d'Histoire Naturelle ou de Connaissance à la moitié permet de reconnaître dans la créature un banal calmar géant. Si les investigateurs l'identifient à voix haute, les hommes sont impressionnés mais éclatent tout de même de rire.

S'ils tombent dans le piège, le capitaine Holley met fin à la plaisanterie : "Matelots, arrêtez d'admirer ce calmar et reprenez le boulot." Oldfield, Mills et Higgins reprennent immédiatement leur travail en riant de la naïveté des marins d'eau douce et même Holley a du mal à retenir un sourire. Les investigateurs vont entendre parler de monstres marins pendant tout le voyage.

Brouillard

Un épais brouillard tombe sur le navire et l'aveugle pendant 2D20 heures. L'équipage remâche des histoires de malchance.

Calme plat

Le vent tombe complètement et les voiles pendouillent dans la mâture comme du linge mouillé pendant 1D100 heures. Plus cela dure et plus l'équipage devient irritable.

Les rats

Alors qu'il puisait dans les réserves du navire, un marin découvre que les rats ont envahi en force le pont inférieur. Ce sont des compagnons de mer habituels, mais cette fois leur nombre est extraordinairement élevé. Plusieurs des hommes reçoivent l'ordre d'aller dans la cale avec des lanternes et des bâtons pour éliminer cette vermine.

Coup de tabac

Le navire traverse un front climatique qui déverse de la pluie sur le bateau, rendant la vie de tous bien pénible. La mer est très agitée et le tangage important justifie un jet de CON contre le mal de mer. Tout devient glissant et les hommes doivent s'engoncer dans des vêtements de pluie ce qui augmente les risques d'accidents. La visibilité est réduite au mieux à deux ou trois kilomètres. Quand la nuit tombe, la température baisse terriblement, la pluie gèle sur le pont et dans la mature, et tout travail devient impossible. Les voiles doivent être amenées pour éviter qu'elles cèdent sous le poids de la glace. Des hommes sont envoyés dans la cale où une partie de la cargaison a rompu ses attaches. Quiconque s'aventure sur le pont doit réussir un jet de DEX x 8 ou être jeté par-dessus bord. Un homme à la mer devra réussir 1D6 jets de Nager avant d'être récupéré par l'équipage. Un échec démarre la procédure de Noyade décrite page 32 dans la 5ème édition des règles. La victime perd aussi 1 point de CON pour chaque round passé dans les eaux glacées.

Rencontre

"Navire à bâbord !" crie la vigie en pointant une direction. Un navire est visible à quelques milles marins de là. Il passe à proximité du Christabel, événement rare dans l'immensité de l'océan. Normalement, quand des vaisseaux se croisent à portée de cris, ils échangent leurs noms et des informations sur la météo, grâce à un système complexe de communication par drapeaux le jour et par lumière la nuit.

Mais c'est un bateau à vapeur qui rattrape et dépasse le Christabel incapable de rivaliser de vitesse. Son équipage se tient sur le pont et conspue joyeusement le vieux trois-mâts. Certains matelots du Christabel maudissent à pleins poumons l'équipage adverse et rêvent d'en découdre. Le capitaine Holley met fin à l'échange tout en bougonnant lui-même contre le comportement prétentieux de l'autre vaisseau. Plus d'un marin dira plus tard qu'il espère "croiser un de ces fumiers" à New York.

Dauphins

Par une matinée ensoleillée, un cortège de dauphins agiles vient remonter le moral de l'équipage. Les mammifères filent, sautent et cabriolent le long du navire pendant plusieurs heures, à la grande joie des hommes. Si on les interroge, les matelots indiquent que la présence de dauphins amicaux constitue un bon présage.

La bagarre

Quatre jours avant l'arrivée à New York, une vilaine bagarre oppose Carr et Hawkins. Hawkins accuse Carr de faire des remarques désobligeantes sur son apparence et se jette sur le cuistot à mains nues. Carr répond en sortant un couteau. Si un investigateur tente de s'interposer, les deux combattants le repoussent (des attaques de Coup de Poing qui ne font aucun dommage) ; mais si un des hommes est blessé, il réplique.

Quand la bagarre est arrêtée, Carr a le nez cassé et un œil au beurre noir et Hawkins a perdu une dent et souffre d'une entaille profonde à la cuisse. Le capitaine Holley cherche à savoir ce qui s'est passé, mais aucun des deux hommes ne veut parler. Il les met aux arrêts dans leurs quartiers. Hawkins insiste pour faire son travail malgré sa blessure à la cuisse, mais Holley refuse et Hawkins boite jusqu'au gaillard d'avant. Le reste du voyage se passe sans incident.

L'arrivée à New York

Le Christabel arrive tôt dans la soirée à l'embouchure de l'Hudson. Des remorqueurs à vapeur le guident prudemment à travers la rade encombrée jusque vers son quai sur la rive sud-est de Manhattan. On voit partout des bâtiments de toutes tailles. L'équipage est pressé d'installer le navire à quai le plus vite possible : une fois qu'il sera déchargé, les hommes seront de sortie à terre.

Quand il a gagné son emplacement, chaque extrémité du navire est amarrée au quai avec de grosses cordes de chanvre. Une passerelle est jetée entre lui et le quai. Les passagers sont libres de s'en aller. Cela constituerait une grossière violation des convenances victoriennes, mais des investigateurs qui offriraient d'aider les marins au déchargement remonteraient grandement dans leur estime.

Les passagers qui débarquent devraient informer Van Owen de leurs intentions en matière de logement. Ils peuvent rester à bord sans frais supplémentaires, alors que s'ils s'installent à terre, ils auront à payer leurs propres dépenses. Holley prévoit de repartir dans trois jours. À l'arrivée, le capitaine et son second quittent le navire pour prendre les dernières dispositions concernant la cargaison de retour.

Les quais

Les quais baignent dans une atmosphère chaotique de travail effréné. Les vaisseaux s'alignent sans fin et des nuées d'hommes s'activent à charger dans les cales caisses et balles. Ici et là, de petits groupes de marins ivres louvoient, chantent et s'amusent. Les piétons doivent prendre garde au flot incessant de chariots qui transportent les marchandises le long des quais. Les mouettes volent dans le ciel et braillent vers les hommes au-dessous d'elles. Des nuées de rats peuvent être vus alors qu'ils grimpent dans les navires par les amarres. L'eau de la rade est une soupe d'ordures huileuse. La puanteur combine les effluves marins à des odeurs de pourriture, pétrole, poisson et fumier.

Ceux qui quittent la zone portuaire doivent traverser peut-être deux pâtés de maisons avant d'arriver véritablement en

ville. Même ici, tout n'est qu'hôtels misérables et restaurants miteux. On y trouve des chambres mais certainement de pauvre qualité et le quartier ressemble à un vrai coupe-gorge.

Les cabs ne fréquentent pas beaucoup ce secteur et les investigateurs risquent d'attendre jusqu'à une heure avant d'en voir un. Il pourra emmener le groupe dans un hôtel modeste mais propre à quelques minutes de là. Le conducteur n'accepte pas d'être payé avec de la monnaie britannique. S'ils ne peuvent le régler et ne semblent pas décidés à trouver le moyen de le faire, il crie qu'on appelle la police.

Un jet d'Idée réussi suggère aux investigateurs qu'ils ont peut-être moyen d'obtenir des dollars à l'hôtel. Le réceptionniste est éventuellement disposé à leur prêter quelque argent, mais il demande qu'ils laissent un objet de valeur en gage en attendant qu'ils aient la possibilité de changer leurs livres sterling. L'objet devra, bien sûr, être d'une valeur supérieure au prix des chambres. Il est placé dans le coffre de l'hôtel et les investigateurs se voient remettre un reçu. L'employé leur indique une banque où ils pourront changer leur argent. Elle ouvre à 9 h.

Des commerces proches du port acceptent les monnaies étrangères, mais les investigateurs ne parviendront pas à se procurer du change ce soir. L'hôtel se révèle être relativement propre. Le réceptionniste informe le groupe qu'il dispose de toutes les chambre désirées mais demande une nuit d'avance, à moins qu'il n'ait déjà obtenu une garantie.

Weiman et DeMarco - Antiquités

Au matin, les investigateurs n'ont qu'à prendre un cab pour se rendre à l'adresse du magasin d'antiquités de Weiman et DeMarco. La boutique se trouve dans Broadway, non loin de l'hôtel, dans un quartier commerçant de la classe moyenne.

Les investigateurs peuvent y voir quelques jolis meubles, principalement de la période coloniale mais aussi de très beaux Louis XIV.

Un petit homme sort de l'arrière-boutique, vêtu d'un costume rayé bon marché. Il a la trentaine, les cheveux gras et le menton pas très net.

Quand les investigateurs se sont présentés, il le fait à son tour : Joseph Weiman. Il se retourne et crie vers le rideau du fond : "Anthony, nos clients anglais sont là." Un grand homme, plus âgé et bien habillé, pousse alors la tenture. Weiman le présente comme Anthony DeMarco et le vieil homme hoche la tête en tirant silencieusement sur son cigare.

Weiman s'enquiert des conditions du voyage et feint de compatir à l'inconfort qu'ont dû endurer les investigateurs. Après un échange de plaisanteries, il conduit le groupe dans l'arrière-boutique.

Là, parmi un ensemble de caisses, de mobiliers sous housse et de matériel d'emballage, Weiman indique du doigt un objet d'environ 1,50 m de haut recouvert par un drap. Il tire le drap et découvre le buste qui repose dans une caisse pleine de rembourrage. Il s'agit bien de celui représenté sur les croquis remis par Stander. Les experts en Art ou en Histoire peuvent faire leur jet de compétence et vérifier l'âge et l'authenticité de la pièce. Selon toutes apparences, voilà bien l'objet que veut acquérir Stander. Weiman les laisse l'examiner pendant une dizaine de minutes puis les emmène dans son bureau.

Là, il leur offre à boire, bourbon, scotch, vin... DeMarco reste sur le pas de la porte, appuyé contre le chambranle.

Weiman sort divers documents des tiroirs de son bureau et les place devant les investigateurs. S'ils les lisent, ils remarquent que le montant de la vente est de 750£. La réussite d'un jet d'Idée leur rappelle que Stander avait précisé que le montant entendu était de 500£. Éventuellement, Weiman maintient que l'accord portait bien sur 750£. S'ils signent le contrat sans le vérifier, ils doivent payer le prix gonflé. S'ils discutent le montant de la vente, Weiman explique qu'un autre client a offert 3 500$ (environ 700£) pour la pièce. Si Stander la veut, il ne lui reste qu'à payer.

S'ils ont les lettres et télégrammes de Stander sur eux, les investigateurs peuvent prouver que la somme prévue était bien



Weiman, DeMarco et la statue

de 500£. Sinon, ce n'est que par le Marchandage qu'ils pourront faire baisser le prix.

Weiman n'a pas d'autre acheteur. Il essaye juste de profiter du fait que Stander est en Angleterre. Il cherchera à tirer des investigateurs le prix le plus élevé possible et ne descendra pas en dessous de 500£. Un jet de Droit réussi permet de citer suffisamment de procédures légales pour qu'il renonce à ses prétentions, si ses interlocuteurs disposent bien des documents remis par Stander. S'il leur faut payer plus d'argent que prévu, ils doivent contacter Londres par télégramme.

Une fois la vente formalisée, les investigateurs ont encore à s'occuper du transport de la marchandise jusqu'au navire. Si la discussion n'a pas trop dégénérée, Weiman peut s'en charger contre un modeste dédommagement (5£). Plus il est en colère et plus fort est son prix. S'il est vraiment furieux, il envoie DeMarco pousser la statue dans la rue et la laisse là.

Les investigateurs sont libres pour le reste de la journée et peuvent se promener autour de Manhattan s'ils le souhaitent. La pointe sud est un quartier pauvre et dangereux qui rappelle l'East End de Londres ; en fait, il est pire par bien des aspects. Les Anglais devraient être horrifiés par la quantité d'ordures dans les rues et par la taille des rats omniprésents. Plus au nord, on trouve une multitude de boutiques et plus loin encore les gratte-ciel qui dépassent de loin les plus hauts bâtiments de Londres.

Le lendemain est, en théorie, tout aussi libre, mais les investigateurs devraient penser à le vérifier auprès d'Holley. Il prévoit de partir tôt dans la matinée du troisième jour et suggère que les investigateurs réintègrent le navire pour qu'il n'ait pas à les attendre. Tout le fret sera chargé avant le lever du soleil.

La cargaison est constituée de viande séchée et autres vivres non périssables et de centaines de balles de coton. À bord, O'Reilly, Higgins, Oldfield, Hawkins et Booth arborent une collection de bleus, contusions, cicatrices, dents cassées et autres dommages : interrogé sur le sujet, Oldfield explique "que ces mignons garçons à vapeur savent aller très vite en mer mais que sur la terre, ils ne sont pas si rapides. Si vous nous trouvez amochés, vous devriez aller les voir eux." Apparemment, l'équipage a réussi à retrouver les matelots de ce vapeur qui s'étaient tant moqués d'eux...

À la sortie du port, le Christabel met la voile vers l'est.

Le séisme

Le lendemain du départ, avant l'aube, le Christabel traverse une zone qui présente tous les signes consécutifs à un séisme sous-marin. Un jet d'Écouter réussi réveille les dormeurs car le pont principal résonne d'une activité intense, inhabituelle de si bonne heure. L'atmosphère des cabines est extrêmement chaude et humide. Si les investigateurs n'en sortent pas, le capitaine les envoie chercher. Ils peuvent rester sur le pont principal ou monter dans la timonerie avec lui.

La température est extraordinairement élevée, ainsi que l'humidité. Un épais brouillard réduit la visibilité à quelques centaines de mètres. Les voiles pendent des vergues, à peine agitées par une faible brise. L'équipage s'est réuni sur le pont principal et les matelots discutent entre eux à voix basse. Holley et Van Owen sont dans la timonerie où des lanternes éclairent le brouillard. Des étendues d'eau boueuse entourent le navire. Les plus grandes sont couvertes de plantes. O'Reilly tire sur une corde qui plonge dans la mer. Il remonte un seau sur le pont.

"Mettez-y le thermomètre" crie Holley. Après s'être exécuté, O'Reilly crie en réponse "Ça monte jusqu'à 34 °C, Cap't'n."

Ben Gordon s'avance vers le bastingage et trébuche sur le seau. O'Reilly saute en arrière en jurant. Gordon pointe un doigt vers la mer en disant "Attendez ; écoutez." Les marins font silence et tendent l'oreille vers la mer. Tous ceux qui réussissent un jet d'Écouter perçoivent un bruit semblable à l'éclatement d'une énorme bulle de savon. Un jet de Géologie réussi indique que quelque chose a perturbé les fonds marins, probablement un séisme ou un volcan. La vigie est descendue sur le pont avec les autres marins, et personne ne surveille l'avant. Un investigateur qui indique qu'il regarde dans cette direction ou s'inquiète de l'absence de vigie doit faire un jet de Trouver Objet Caché. En cas de succès, il s'aperçoit que le navire est sur le point d'entrer en collision avec une vaste étendue de terre sombre. Il peut donner l'alerte, ce qui permet aux autres de s'accrocher pour résister au choc. Sinon tout le monde est projeté en avant par la collision et subit 1D3-1 points de dommages. Personne n'est sérieusement blessé.

Holley se précipite à la proue en jurant à chaque pas. Après avoir éclairé l'avant du navire avec une lanterne, il annonce que le vaisseau s'est échoué sur un banc de boue. Il ordonne à O'Reilly de prendre deux hommes pour examiner les dommages dans la cale. Ils reviennent quelques minutes plus tard et annoncent que la coque ne semble avoir subi aucun dégât. Holley en envoie alors deux autres pour en vérifier l'extérieur.

Quand les hommes prennent pied sur la boue, ils s'y enfoncent jusqu'aux chevilles. La puanteur est suffocante. Ils marchent le long de la proue en cherchant d'éventuelles brèches. À chaque fois qu'ils retirent un pied de la boue, un fort bruit de succion retentit et l'empreinte se remplit rapidement d'eau. Ils ne repèrent aucun dégât et remontent sur le pont.

Holley décide d'attendre l'aube pour juger de la situation ; Il espère que la mer va remettre à flot le Christabel d'ici là. Hawkins et Mills sont désignés pour monter la garde et tous les autres sont renvoyés dans leurs cabines.

À l'aube, le navire est toujours échoué. La température n'est pas redescendue et le brouillard est toujours présent. Des plantes apparaissent dans la boue à faible distance. Holley indique que si le Christabel ne s'est pas libéré dans les trois ou quatre heures, il fera mettre la chaloupe à la mer et essaiera de le dégager à coup de rames.

Pendant ce temps, les investigateurs peuvent quitter le bord pour explorer le banc. Holley les prévient que c'est à leurs risques et périls, car il ne mettra pas ses matelots en danger pour aller au secours de ceux qui se seront ainsi mis en fâcheuse posture.

Le banc de boue

Le banc de boue est constitué d'une vase noirâtre et gluante. Le séisme a ramené à la surface une partie du plancher océanique et cette portion a gardé sa cohésion. Le banc s'étend sur trois cents mètres environ vers le nord et sur soixante-dix vers le sud. On ne peut en estimer la dimension depuis le navire à cause du brouillard. La surface est extrêmement molle et on y marche comme dans de la neige. Les pieds s'enfoncent profondément et il faut de grands efforts pour les retirer. Ceux qui ratent un jet de Chance perdent une chaussure dans la vase. L'odeur qui s'élève de la boue en train de se réchauffer est abominable.

Un jet de Trouver Objet Caché réussi à la moitié permet de remarquer un caillou gros comme le poing qui dépasse un peu de la surface. Extrait de sa gangue, il se révèle être un morceau de roche sédimentaire incluant plusieurs fossiles. Il faut le ramener au navire pour l'étudier. Réussir un jet de Géologie permet de reconnaître des eucalyptocrinites, des crinoïdes qui couvraient le fond des mers pendant la période silurienne, il y a quelque 400 millions d'années.

Après deux heures passées sur le banc, un jet d'Idée alerte les investigateurs sur la lente montée des eaux. Le banc s'enfonce à nouveau dans l'océan et ils doivent regagner le navire. Le Gardien devrait mettre en scène une course désespérée contre les flots avec des jets de DEX x 5 pour éviter de s'enfoncer dans la vase et de FOR x 5 pour libérer les compagnons embourbés.

Ceux qui reviennent du banc de boue dégagent une forte puanteur et leurs vêtements tachés sont irrécupérables. Un bain à l'eau de mer sur le pont s'impose.

Après trois heures environ, l'eau montante dégage le Christabel. Le capitaine fait contourner la zone à son navire et reprend la direction de l'est à petite vitesse. Il craint de s'échouer encore une fois. Le brouillard se dissipe tard dans l'après-midi. Les marins ne verront plus que quelques plaques boueuses et plantes flottantes pendant le reste de la journée. Tandis que le vaisseau vogue dans le brouillard, l'équipage reste très silencieux et accomplit son travail sans les rires et les chants habituels. Son humeur ne revient à la normale qu'une fois que le navire s'est éloigné de la zone du séisme.

Les passagers

À l'insu des occupants du navire, un énorme arthropode préhistorique et plusieurs autres plus petits se sont fixés sous la coque du navire.

Les euryptérides

Les euryptérides sont des arthropodes primitifs remontant à l'ère paléozoïque. Ils ressemblent à une combinaison de crabe, de scorpion et de homard. Leur corps aplati et segmenté est recouvert d'une carapace chitineuse. La tête et le thorax ne constituent qu'un seul volume. Chaque animal est doté d'une paire d'yeux extrêmement évolués qui leur donnent une assez bonne vue dans le noir. Il compte six paires d'appendices : deux pinces (utilisées pour attraper la nourriture), quatre paires de pattes et une paire de membres postérieurs en forme de rames servant de nageoires. L'abdomen est constitué de douze plaques qui se chevauchent et se termine par une pointe acérée. Les euryptérides se déplacent avec rapidité aussi bien dans l'eau que sur terre. Ils sont carnivores et se nourrissent de toutes les formes de vie marine qu'ils arrivent à capturer. La nature les a dotés d'un poison paralysant pour les aider à attraper leur proie.

Au bout de quelques jours, les créatures grimpent dans le navire par des sabords ouverts pour y chercher leur nourriture. Les rats de la cale seront leurs premières victimes. Avec les jours qui passent, ils s'enhardissent et finissent par attaquer les membres de l'équipage. Il y a un nombre illimité de petits euryptérides, dix ou douze adultes et une mère. Leurs actions et attaques sont décrites par la suite.

Le navire prend l'eau

Deux jours après avoir quitté le banc de boue, Van Owen découvre que le niveau de l'eau à fond de cale s'élève rapidement. L'étanchéité de la coque a souffert de la collision. Holley assigne deux marins à la pompe de cale devant le grand mât chaque matin. La quantité d'eau rejetée à la mer ne se révèle pas très inquiétante.

Le retour des dauphins

Quelque six jours après la collision, l'équipage remarque plusieurs marsouins qui jouent le long du navire. L'allure du Christabel n'est pas très rapide mais elle est régulière. Un grand fracas éclate à l'arrière ; un marsouin hurle sinistrement. Van Owen, qui est à la barre, et ceux en position d'observer cette partie de la mer voient l'animal s'agiter convulsivement et son sang rougir la mer. Il couine pendant quelques secondes puis disparaît sous la surface. Van Owen remarque sans élever la voix "Jamais vu un requin prendre un marsouin de cette façon". Si on l'interroge, il prétend avoir vu l'aileron d'un squale près de la malheureuse bête.

Le dauphin a été tué par l'énorme mère euryptéride qui se rattache ensuite à la coque.

Des rats dans la cale

Une semaine après la collision, tous ceux qui se rendent dans la cale commencent à entendre de légers bruits furtifs parmi les caisses, les balles, les tonneaux et dans les réserves. Attribués aux rats, ils sont en fait dus aux larves d'euryptérides qui arpentent les ténèbres en quête de nourriture. Elles craignent les lumières vives et détalent toujours dans l'obscurité avant de pouvoir être vues. Réussir un jet de Trouver Objet Caché ne permet que d'entr'apercevoir une forme indéterminée qui disparaît presque aussitôt. Une fois qu'ils ont exterminé les rats, les euryptérides affamés s'enhardissent et se mettent même à explorer les lieux éclairés.

Seul dans le noir

À un moment quelconque, un investigateur se retrouve dans la cale, soit de sa propre initiative, soit pour exécuter un ordre du capitaine. Alors qu'il se déplace parmi les entassements de marchandises, les ténèbres sont agitées par de nombreux bruits de courses et de débandades, mais rien ne se montre. Après avoir posé sa lanterne pour accomplir sa tâche, il est brusquement plongé dans le noir par la chute au sol de la lampe.

Dans la journée, il retrouve aisément le chemin de l'extérieur en se guidant sur la lumière qui tombe des écoutilles. Mais il connaît tout de même quelques moments très inquiétants au milieu des bruits qui semblent maintenant tout proches ; surtout quand quelque chose rampe dangereusement près de sa main qui tâtonne au hasard. Cette situation entraîne une perte de Santé Mentale de 0/1 point.

Se retrouver de nuit coincé dans les ténèbres de l'entrepont est encore plus terrifiant. Un jet de Trouver Objet Caché doit être réussi pour repérer la faible lueur des étoiles tombant des écoutilles. Les bruits sont plus forts et plus nombreux et le malheureux investigateur va sentir plus d'une fois quelque chose ramper sur son pied ou sa main. La perte de Santé Mentale est alors de 1/1D3 points. Si c'est un fumeur, il peut utiliser des allumettes pour s'éclairer. Au cours de son déplacement, il entrevoit sans doute une des nombreuses larves d'euryptérides qui habitent la cale.

Quiconque raconte une telle expérience subit les moqueries des marins qui ne montrent aucun ménagement pour les gens ayant peur des rats.

L'homme de barre disparaît

Aux environs du dixième jour de voyage, Oldfield est attaqué alors qu'il est à la barre. Il est 4 h30 du matin quand la mère euryptéride sort des eaux agitées pour porter son attaque. L'énorme créature escalade la lisse et mord Oldfield ; le poison injecté ne lui laisse que le temps de hurler brièvement avant d'être totalement paralysé. Les investigateurs et l'équipage ont droit à des jets d'Écouter pour entendre ce cri d'agonie.

Même si le cri d'Oldfield a été entendu, ceux qui se précipitent sur place ne trouvent rien : la mère a ramené sa proie sous la poupe. Un examen des lieux permet de remarquer quelques gouttes de sang et une grande quantité d'eau de mer (mais l'agitation des flots pourrait expliquer le fait). Il n'y a aucune trace d'Oldfield. Le navire revient en arrière à sa recherche et tout l'équipage balaye les eaux noires avec des lanternes, mais en vain.



À fond de cale

Si personne n'a été alerté par le cri d'Oldfield, sa disparition est découverte quand Hawkins vient prendre sa relève une heure plus tard. Le vaisseau sans pilote a quelque peu dérivé, mais Holley fait faire demi-tour pour le rechercher comme indiqué précédemment, sans plus de résultat.

Le "monstre" de Ben Gordon

Quelques jours après la disparition d'Oldfield, le jeune Ben Gordon se précipite sur le pont ; il a l'air terrorisé et crie qu'il y a des monstres dans la cale. "Mickey ! Il y a un monstre en bas ! Il a tout un tas de pattes et des dents énormes ! Il m'est passé sur le pied, j'l'jure !" O'Reilly éclate de rire puis pose une main sur son épaule pour calmer le garçon et lui fait décrire la chose. Ben ajoute simplement qu'elle était de la taille d'un chien et courait si vite qu'il l'a à peine vue. Il s'agit, en fait, d'un euryptéride adulte.

O'Reilly décide d'aller explorer l'endroit où Gordon travaillait. Il autorise tous ceux que cela intéresse à l'accompagner. Les lanternes sont nécessaires pour s'éclairer dans la cale. Le jeune homme retirait de la corde neuve de la soute à voiles pour remplacer une partie du gréement. À l'intérieur de cette réserve, O'Reilly et ses compagnons découvrent les restes déchiquetés de trois rats parmi les enroulements de corde. Cette vue coûte 0/1 point de Santé Mentale. Un examen attentif montre qu'ils ont été rongés jusqu'aux os. O'Reilly suggère qu'il s'agit là de cannibalisme. "Même les rats ne veulent pas de la cuisine de Carr" plaisante-t-il d'une voix mal assurée ; la réussite d'un jet de Psychologie permet de remarquer son incertitude. Un tour de la cale ne montre rien d'anormal.

Un coup d'œil à la statue

Après la "vision" de Gordon, quiconque jette un œil sur la caisse de la statue, s'aperçoit qu'elle est brisée et ouverte à une extrémité. Le trou est large de trente ou quarante centimètres. Une partie de la bourre d'emballage a été retirée et parsème le sol à proximité. Ouvrir la caisse demande une pince ou un instrument similaire. Près du trou, un espace évidé contient les reste de plusieurs rats. Une femelle s'était creusé un nid dans la caisse pour elle et ses petits, mais elle a été découverte et dévorée par les euryptérides. La caisse peut être rapiécée et il est difficile de la retirer de la cale étant donné l'entassement de la cargaison.

Un accident tragique

Deux jours après "l'alerte au monstre", Gordon est la victime d'un tragique "accident" juste après la tombée de la nuit. Ben Gordon et Henry Vale sont dans la mature. Toutes les personnes présentes entendent clairement Gordon crier de douleur et, quelques secondes plus tard, s'écraser sur le pont dans un affreux craquement. Les hommes accourent à son aide. Les investigateurs absents entendent sa chute et l'agitation qui s'ensuit.

Gordon est mort, le cou et les reins brisés par la chute. Les hommes murmurent tristement et Holley envoie chercher une toile pour l'envelopper en vue de son immersion. Si on demande à Vale ce qui s'est passé, il dit avoir entendu Ben crier comme s'il s'était blessé, ce qui n'avait rien de surprenant étant donné la maladresse du pauvre garçon, et qu'il s'est alors retourné vers lui pour le voir tomber comme une pierre, raide comme un piquet.

Si quelqu'un veut examiner le corps, l'équipage grommelle des protestations mais personne ne s'y oppose. Un jet de Médecine réussi indique que les membres de Gordon paraissent anormalement rigides, comme si la rigidité cadavérique s'était déjà installée. La suite de l'examen révèle, avec la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché, deux minuscules blessures sur son flanc. Les toucher engourdit les doigts, ce qui suggère un poison d'un type indéterminé.

Personne ne peut expliquer les blessures, le poison ou la paralysie. Trop de discussions sur le sujet font venir Holley sur le pont pour interrompre ces bavardages morbides. Le corps est enveloppé dans la toile, Mills dit une courte prière et Ben Gordon est confié à l'océan.

La malédiction de la statue

Après ce décès, l'équipage est de plus en plus gagné par l'inquiétude. Si les investigateurs ont récemment vérifié le bon état de la statue, Higgins fait remarquer que les ennuis du Christabel ont commencé depuis que ce fichu morceau de pierre est à bord et que la statue est probablement maudite. Mills appuie cette suggestion et rappelle les rats retrouvés morts dans la caisse. L'équipage murmure sinistrement.

Si les marins apprennent que la sculpture est censée représenter la malheureuse Lady Jane Grey, cela renforce l'opinion de Mills sur la malédiction. Higgins suggère de la jeter par-dessus bord. Le capitaine Holley jure contre la lâcheté de ses hommes, mais il ne peut faire cesser les murmures. Toute occasion leur est bonne pour accuser la statue des malheurs du navire et ils insistent à chaque fois pour qu'elle soit jetée à la mer. Holley les remet systématiquement à leur place. Deux exemples suivent.

- Le Christabel tombe en panne dans un calme plat pendant 10D10 heures. Ses voiles pendent mollement dans l'air immobile. La mer est d'huile et le navire n'avance pas d'un pouce.

- Un épais brouillard enveloppe le vaisseau pendant 2D20 heures. Encore une fois l'équipage parle de malédiction.

Le cuistot manquant

Après une quinzaine de jours de traversée, l'équipage découvre, au moment de se réunir pour le souper, que la cuisine est déserte et que rien n'est prêt pour le repas. Carr a disparu. O'Reilly envoie les hommes fouiller le navire à sa recherche, pendant qu'il se charge de prévenir le capitaine. Holley rappelle tout le monde sur le pont et demande si quelqu'un a aperçu Carr. Dans l'après-midi, Torkildson l'a vu se rendre dans la cale avec un grand plat à cuisiner. Holley ordonne à O'Reilly, Tork et Booth d'aller la fouiller. Il demande aux investigateurs s'ils acceptent d'aider aux recherches, le reste de l'équipage devant rester en haut.

L'entrepont est fouillé en une demi-heure. O'Reilly sépare le groupe en deux entre l'avant et l'arrière. Il n'y a aucune trace de Carr. La fouille se poursuit sur le pont inférieur.

La lumière arrive ici après avoir traversé les deux ponts supérieurs et des lanternes sont nécessaires. L'air est lourd et chaud. Les personnes de grande taille doivent constamment se baisser pour ne pas se cogner aux poutres du plafond. Presque tout le coton est stocké là, rendant les déplacements difficiles. Certains endroits ne sont accessibles qu'en rampant par-dessus les balles, derrière lesquelles des jets d'Écouter réussis font repérer divers bruits de courses.

C'est en escaladant une de ces balles qu'un investigateur agrippe une poignée des cheveux de Carr. Le cuistot tombe de tout son long avec un bruit sourd. S'il réussit un jet de Trouver Objet Caché, l'investigateur voit du coin de l'œil un mouvement dans l'ombre derrière une poutre. Il entend nettement une des créatures s'enfuir loin de la lumière.

L'homme est mort. Sa chemise est en lambeaux et toute la chair de sa joue droite a disparu, dénudant les dents qui brillent dans la lueur des lanternes. La partie supérieure de son corps est parsemé de petites lacérations et de trous. Du sang suinte encore de ses blessures. La vue du cadavre rongé coûte 0/1D3 points de Santé Mentale. Un plat de fer est renversé près de lui, du porc salé répandu sur le plancher.

O'Reilly ordonne qu'on remonte le corps sur le pont, une tâche difficile vu l'encombrement de la soute. Malgré tout, le mort est tiré par-dessus les balles et hissé par les écoutilles. Il est maintenant possible de rechercher les causes du décès. Un examen soigneux suffit pour découvrir une profonde piqûre dans son dos qui atteint certainement le cœur. La blessure rappelle celle qu'aurait laissée un épissoir. Les autres plaies ressemblent plutôt à des déchirures, à de la chair arrachée, qu'à des coupures ou des perforations.

Holley fait envelopper le cadavre et, comme pour Ben, pratique son immersion en mer. Alors que le corps pénètre dans l'eau, une bagarre éclate sur le pont. Hawkins et Higgins roulent à terre en s'insultant et se frappant. O'Reilly et Van Owen les séparent. Holley exige une explication. Hawkins fixe ce dernier mais reste muet. Higgins se tâte la mâchoire et ne dit rien non plus. Holley renvoie chacun à son poste et met Hawkins aux arrêts dans sa couchette. Puis il entraîne Van Owen dans sa cabine. Quiconque essaie de les suivre, s'entend dire qu'il s'agit d'une conversation privée.

Holley croit que Hawkins a tué Carr et il veut discuter avec son second de ce qu'il est possible de faire. Interrogé, l'équipage estime qu'il croit aussi Hawkins coupable. Vale affirme que Higgins a accusé Hawkins du meurtre et que ce dernier lui a répondu par un coup de poing dans la mâchoire. Holley maintient Hawkins confiné dans ses quartiers jusqu'à ce qu'il ait la preuve de son innocence. Torkildson devient le nouveau cuistot et la cuisine s'améliore considérablement.

La pompe bouchée

Deux jours plus tard, Higgins s'aperçoit que la pompe n'évacue plus d'eau. Supposant que des débris en ont bouché le mécanisme, il prend une lanterne et ses outils et descend à fond de cale par le puits d'accès pour les retirer. O'Reilly se tient debout près de l'ouverture, prêt à l'aider si nécessaire.

Les personnes se trouvant à proximité entendent Higgins grommeler alors qu'il descend lentement vers le fond. Il annonce à O'Reilly que quelque chose est pris dans la pompe. Quelques secondes plus tard, il pousse un hurlement de douleur et une série de jurons brutalement interrompue. Sa lanterne tombe et s'éteint. L'autre marin crie pour l'appeler mais n'obtient aucune réponse. Il se fait donner une nouvelle lanterne et éclaire le puits. Seule la tête de son compagnon, couverte d'une casquette, est visible, appuyée contre une des parois. O'Reilly descend pour le rejoindre. Arrivé en bas, il crie qu'on lui envoie une corde pour sortir Higgins de là.

Une fois ce dernier hissé sur le pont, la mort ne fait aucun doute. Il ne reste plus qu'un trou sanglant à la place de son œil gauche, un spectacle qui coûte 0/1 point de Santé Mentale. Un examen du corps permet de découvrir plusieurs petites incisions sur ses doigts, similaires à celles qui marquaient le côté de Ben Gordon ; encore une fois, leur contact induit un engourdissement.

L'équipage, visiblement effrayé, commence à discuter à voix basse. O'Reilly couvre le corps et appelle le capitaine, qui demande des explications. Il suggère que Higgins a peut-être glissé et s'est empalé sur un outil. Holley secoue la tête puis fait envelopper et porter le corps dans l'entrepont en attendant que d'autres funérailles soient tenues au matin. Deux heures plus tard, Holley appelle les investigateurs dans sa cabine pour leur expliquer qu'ils vont avoir à aider à la manœuvre du navire. Il a particulièrement besoin d'un cuistot de façon à pouvoir réassigner Mr. Torkildson à ses tâches habituelles.

Le lendemain matin, Van Owen demande à deux investigateurs de l'aider à préparer le corps pour les funérailles. Sur le pont, il jure en voyant plusieurs rats qui décampent de la

dunette. Alors que le groupe marche vers l'escalier menant à l'entrepont, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de remarquer plus d'une douzaine de rats qui se cachent sur les bords du pont principal. Quelques-uns grimpent même dans les gréements. Un jet d'Histoire Naturelle réussi, ou une remarque du second, indique que ce comportement est très inhabituel car ce ne sont pas la nourriture et les cachettes qui manquent dans la cale. Van Owen distribue des taquets à ses deux compagnons et lance une chasse à la vermine ; les survivants s'éparpillent dans la cale. Les funérailles se poursuivent ensuite normalement.

L'invasion

Alors que la vie a repris son cours normal, quelqu'un qui avait à faire dans la cale, tombe sur un euryptéride adulte. Jouez le combat s'il s'agit d'un investigateur. S'il accepte de l'affronter, il risque d'y laisser la vie. La vue de la créature provoque une perte de Santé Mentale de 0/1D3 points.

Un marin aura la sagesse de s'enfuir vers le pont principal où il appelle Van Owen à grands cris et bredouille à propos d'un homard géant avec une queue énorme qui l'a attaqué dans la cale. Une partie de son pantalon a été emporté au niveau de la cuisse et une marque montre l'endroit où la pince a frappé.

Holley ordonne alors une fouille générale de la cale sous la direction d'O'Reilly. Sur un jet d'Idée réussi, les investigateurs se rendent compte qu'une telle fouille va laisser le navire sans personne pour le manœuvrer. Ils peuvent se porter volontaires pour la fouille, afin de permettre aux matelots de continuer leur travail. O'Reilly prend six volontaires en tout.

Des lanternes sont remises à tous les chercheurs. Ils commencent l'inspection sur l'entrepont et progressent de l'avant vers l'arrière. Chacun a droit un jet de Trouver Objet Caché ; ceux qui le réussissent voient une des créatures filer dans l'ombre. La perte de Santé Mentale est de 0/1D3 points pour les larves d'euryptérides et de 0/1D4 pour les adultes ; au Gardien de décider lesquels sont aperçus.

Après avoir fouillé l'entrepont, O'Reilly emmène le groupe dans le pont inférieur par l'écoutille arrière. Alors que les hommes descendent les échelles, ils entendent le bruit de centaines de pattes chitineuses résonner dans le noir autour d'eux. Quand ils éclairent, ils perdent 1/1D4 points de Santé Mentale : des douzaines de larves d'euryptérides et plusieurs adultes sont accrochés sur les murs et les balles. Le maître d'équipage jure, ne sachant que faire. Après une minute ou deux, les créatures maîtrisent leur peur de la lumière et foncent sur les hommes. Chacun d'entre eux est attaqué par 1D3-1 larves. O'Reilly ordonne à tous de remonter, et les créatures harcèlent ceux qui se précipitent vers la sécurité du pont supérieur. Les fuyards devront peut-être venir au secours de ceux de leurs camarades qui tombent sous l'effet du venin paralysant des euryptérides.

Tout survivant qui réussit à prendre pied sur l'entrepont peut tenter de clore les écoutilles avant que les créatures n'y grimpent. Leur fermeture condamne à mort quiconque est tombé pendant le combat. Le vacarme alerte les autres marins qui descendent du pont principal pour prêter main forte à leurs compagnons.

Décisions

Près de l'écoutille principale, le capitaine Holley appelle tous les hommes, excepté celui de barre, à prêter secours à l'équipe de fouille. Une fois que tous sont sur le pont principal, toutes les écoutilles et les panneaux de descente sont refermés. Il rassemble tout le monde au centre du navire pour discuter de

Un spécimen

Si les investigateurs ou des marins tuent une des créatures et en étudient le corps, ils apprennent quelques détails sur les euryptérides. La réussite d'un jet de Géologie ou de Biologie permet de reconnaître dans la chose un euryptéride, un arthropode marin vieux de 400 millions d'années. Celle d'autres jets de Biologie indique que :

- Les créatures sécrètent une toxine paralysante lors de la morsure ;
- Elles sont sans aucun doute carnivores ;
- Le grand nombre de larves semble indiquer qu'une euryptéride adulte leur donne naissance quelque part à bord du navire.

ce qui vient de se passer. La majorité des marins qui ont vu les créatures sont terrifiés et suggèrent d'abandonner le navire. En aucun cas Holley ne veut envisager cette solution sans combattre. Il les convainc qu'ils ont tout intérêt à rester et à se débarrasser des monstres. Torkildson rappelle que l'eau douce est entreposée dans la cale et que mettre la chaloupe à la mer sans en emporter serait courir à la mort.

Après quelques minutes de discussion, O'Reilly grimpe sur un gréement et fait honte à tous ceux qui voudraient s'en aller, investigateurs compris. Il parle de bravoure, de fierté et de devoir. À la fin de son discours, il appelle tous les hommes à soutenir le capitaine Holley et à se battre. Honteux, les marins promettent humblement de suivre leur capitaine. Si quelqu'un pose la question, le bateau est à une semaine, dix jours au plus, des côtes irlandaises.

Le siège

L'équipage se prépare pour un siège. De crainte que les créatures n'envahissent l'entrepont, les marins abandonnent leur quartier sous le gaillard d'avant et s'installent dans la superstructure centrale et dans la dunette. Deux hommes sont assignés à la garde nocturne du navire, en plus de l'homme de barre.

Les réserves de vivres et d'eau immédiatement disponibles ne représentant qu'une journée, un groupe armé descend dans la cale pour en ramener. Il comprend au moins cinq hommes, y compris les investigateurs volontaires. Chacun y est attaqué par 1D3+1 horreurs à carapace ; quand il y en a 3 ou 4, l'une d'elles est un adulte. Ces missions de ravitaillement doivent être répétées tous les deux ou trois jours. À la troisième, l'équipe constate que le reste de la nourriture a été dévorée par les euryptérides. Le capitaine Holley rationne alors les vivres et l'eau et fait compléter les menus par la pêche.

La tempête

Enfin, alors que le Christabel est à peine à quelques jours de l'Angleterre, une tempête se déclare et dure près de deux jours. La pluie s'abat avec force, le vent hurle et déchire les voiles et les vagues balayent le pont.

Quand l'orage éclate, l'équipage s'active avec frénésie. Les voiles doivent être amenées ou raccourcies. À un moment, la vergue de la grand-voile se prend dans un hauban, déchirant la voile dans le vent et menaçant de rompre le grand mât.

Quelqu'un doit grimper dans la mâture pour couper le hauban. Chaque investigateur doit faire un jet de Chance, le moins bon résultat désigne celui qui est à proximité à ce moment-là. Agrippé à la barre, Holley lui hurle de s'en occuper, car tous les autres sont employés ailleurs. Si l'investigateur hésite, Holley lui aboie de venir prendre la barre puis monte lui-même vers le hauban.

L'individu concerné, qui que ce soit, doit réussir trois jets de Grimper. Seul un échec grave signifie une chute infligeant 2D6 points de dommages par jet réussi jusqu'à présent. Sur un jet de 00, le malheureux tombe dans l'océan et disparaît pour toujours. Sur la vergue, à plus de 20 mètres au-dessus du pont, il lui faut réussir un jet de DEX x 5 pour couper le hauban sans tomber. En cas d'échec, les dommages sont de 7D6 points et, encore une fois, un 00 envoie l'homme par-dessus bord.

Si la vergue ne peut être libérée, le mât casse et balaye le pont. Toutes les personnes présentes doivent réussir à l'Esquiver ou subir 3D6 points de dommages ; un échec grave signifie que l'homme est entraîné par-dessus bord.

Si le capitaine doit monter lui-même dans la mâture à cause de la lâcheté de l'investigateur, et qu'il survit à la manœuvre, il traite l'homme avec le plus profond mépris. Si un investigateur tente effectivement le coup, Holley est impressionné par son courage, et plus encore s'il réussit à couper le hauban.

Aucun plat ne peut être cuisiné pendant la tempête et il est virtuellement impossible de dormir. Tout le monde doit travailler presque 24 h sur 24 pour simplement maintenir le navire à flot. On se relaie à la barre toutes les deux heures, car il est épuisant de garder le cap dans le vent déchaîné.

Ceux qui s'aventurent à l'extérieur doivent réussir des jets de DEX x 6 pour éviter d'être emportés par-dessus bord par les vagues. Un homme à la mer n'a aucune chance de survivre.

Après de nombreuses heures épuisantes, le Christabel sort de la tempête et entre dans des eaux plus calmes. Les mâts et les espars sont endommagés, les voiles sont en lambeaux. S'il est toujours vivant, Holley ordonne aux hommes d'aller dormir, sinon un des officiers le fait à sa place. Cette même personne, quelle qu'elle soit, remplace l'homme de barre.

Confrontations finales

Quelques heures après la fin de la tempête, un jet d'Écouter réussi permet d'entendre un hurlement dans la timonerie. Ceux qui vont voir ce qui se passe doivent faire un jet de Santé Mentale pour une perte de 1D4/1D10 points. L'homme de barre (probablement Van Owen ou O'Reilly) est pris dans les pinces de la mère euryptéride, une espèce de scorpion pâle mesurant dans les 3 mètres. Le marin se débat et lui allonge des coups de pied, mais elle plonge son dard caudal long comme une épée dans son abdomen et le tue sur le coup. Que les témoins fixent la scène ou chargent la bête, celle-ci redescend de nouveau sous la poupe avec le cadavre.

Les marins terrifiés veulent maintenant abandonner le navire. Ils arguent de la proximité probable de la côte et de l'état du vaisseau qui a besoin de réparations pour naviguer, alors que le matériel nécessaire est entreposé sur le pont inférieur. Si un des officiers vit encore, il réfléchit à la suggestion de l'équipage.

Les investigateurs doivent décider s'ils restent ou non à bord. Sur un jet d'idée réussi à la moitié, l'un d'eux réalise que ces créatures se sont reproduites sur place ; peut-on simplement abandonner le vaisseau pour qu'il dérive jusqu'au rivage



Mère monte à bord

et les répande à terre ? Le sabordage, l'incendie du navire ou la destruction des monstres semblent s'imposer.

Si les investigateurs acceptent d'abandonner le navire, ils doivent collaborer à une nouvelle mission de ravitaillement : il faut ramener de la cale de l'eau douce, et peut-être un peu de nourriture. Encore une fois 1D3+1 euryptérides attaquent chaque homme du groupe. Les investigateurs doivent aussi penser à la statue ; l'abandonnent-ils derrière eux ? S'ils veulent l'emporter, ils doivent aller la récupérer seuls, et chaque homme subit encore les attaques de 1D3+1 bêtes. Le Gardien peut vouloir ajouter une seconde vague d'assaillants s'ils essaient de transporter l'objet dans sa caisse encombrante ; réussir un jet d'Idée suggère qu'il serait plus facile et plus rapide de ne prendre que le buste.

La chaloupe peut accueillir 10 personnes et des vivres pour six jours. La statue occupe une place, deux si elle est toujours dans sa caisse (l'équipage proposera de se débarrasser de cette dernière si la place manque). La chaloupe possède sa propre voile et est facilement dirigée par un des marins ou avec la compétence Piloter un Bateau ou un Vaisseau. Elle touche la côte dans le Comté de Clare en Irlande cinq jours après l'abandon du Christabel.

Rester à bord

Si les investigateurs décident de rester sur le navire, ils doivent faire preuve de Persuasion et convaincre le capitaine ou un officier que les créatures peuvent être vaincues ou au moins tenues à distance. Si aucun des officiers n'a survécu, l'équipage ne les écoute que s'ils trouvent un moyen raisonnable de tuer les monstres et réussissent leur jet de Persuasion à la moitié.

Ceux qui restent sur le Christabel doivent continuer les missions de ravitaillement et quelqu'un doit être à la barre en permanence à moins qu'on ne l'attache.

Chaque nuit, les euryptérides, parfois accompagnés de la mère, montent à la recherche de nourriture et attaquent quiconque est sur le pont. Finalement, alors que les jours passent et que le navire se rapproche de l'Angleterre, la mère et sa portée se hissent sur le pont même pendant les journées couvertes.

Si l'équipage est resté et subit encore des pertes, il décide rapidement de fuir, comme décrit plus haut. Cette fois-ci, rien ne le fera changer d'avis.

Les investigateurs comprennent certainement que la mère euryptéride représente le plus grand danger. Ils peuvent inventer divers plans pour la tuer. S'ils ne l'attaquent pas directement, ils peuvent :

- Piéger une des grand-vergues afin qu'elle tombe sur la créature auparavant attirée sur le pont. Cette solution laisse le navire intact mais ne règle pas le problème de la horde qui hante la cale.

- Attirer la mère dans la cale, fermer les écoutilles et brûler le navire. Quelqu'un est alors chargé de jouer le rôle de l'appât. La chaloupe devra être prête et une dernière opération de ravitaillement effectuée.

Si le Christabel atteint la côte alors que la mère est toujours vivante, elle continue de pondre ses larves et infeste la région considérée de créatures voraces. Un port pourrait être contaminé, ainsi que tous les navires qui s'y rendent ou le quittent ; des équipages entiers risquent de disparaître alors que d'autres sèmeront ces horreurs cliquetantes dans d'autres ports. Si la mère a été tuée, il se passe des mois ou des années avant qu'un des euryptérides adultes ponde une autre génération de ces abominations préhistoriques.

Si les investigateurs prennent en compte ces conséquences, ils finissent sans doute par brûler le navire ou le saborder pour éviter une telle épidémie.

Considérations finales

Si les marins abandonnent le vaisseau, ils décident plus tard d'annoncer qu'il a sombré dans une tempête. Désirant retrouver du travail, ils ne souhaitent pas qu'on les prenne pour des fous. Ils s'entendent donc pour ne pas souffler mot des monstres. La réussite d'un jet d'Idée suggère aux investigateurs qu'ils feraient mieux de s'en tenir à la version de l'équipage.

Si la mère est tuée, récompensez chaque survivant par 1D8 points de Santé Mentale. De plus, si le navire brûle avec les petits dans la cale, portez ce gain à 1D10 points. Le sauvetage de la statue rapporte 1 autre point de Santé Mentale.

Si le navire est abandonné sans être détruit, quelques semaines plus tard les survivants apprennent qu'un petit village de la côte de Cornouailles est la proie des "monstres marins", ce qui entraîne la perte de 1D6 points de Santé Mentale.

Si la statue est perdue, la réaction de Stander va dépendre de l'histoire que racontent les hommes et du sabordage éventuel du navire. Qu'il apprenne qu'elle a été abandonnée à cause de "homards géants" ou que le Christabel soit retrouvé échoué sur une plage, il utilisera tout son pouvoir et son argent pour empoisonner la vie des investigateurs et engagera même des poursuites judiciaires si la situation s'y prête. Si leur histoire n'est pas très convaincante, la colère de Stander leur coûte 1D6 points de Crédit en contacts perdus, mauvaise réputation et rumeurs sur leur santé mentale ou leur comportement.

Si la statue est sauvée, Stander remet 50£ aux survivants et s'occupe des funérailles des morts. Il leur jure une gratitude éternelle et leur promet son aide s'ils devaient en avoir besoin un jour. S'ils lui racontent une histoire qui le satisfait pleinement, son approbation leur fait gagner 1D6 points de Crédit.

CAPITAINE DAN HOLLEY, 42 ans

FOR 15	CON 16	TAI 15	INT 14	POU 13
DEX 13	APP 11	ÉDU 12	SAN 65	PV : 16

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 85 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Lutte 65 %, dommages spéciaux ; Petit Gourdin 50 %, 1D6 + bd ; Bowie 45 %, 1D4+2 + bd ; Sabre d'Abordage 40 %, 1D8+1 + bd ; Revolver.455 Webley 45 %, 1D10+2 ; Fusil.303 Lee-Enfield 40 %, 2D6+4.

Compétences : Astronomie 50 %, Écouter 35 %, Esquiver 40 %, Grimper 55 %, Histoire Naturelle 40 %, Lancer 45 %, Mécanique 25 %, Nager 70 %, Navigation 70 %, Persuasion 55 %, Piloter un Vaisseau 80 %, Sauter 45 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Holley est un gros homme bourru dépourvu d'humour. Son visage est entièrement recouvert par une barbe d'où sa pipe pointe à toute heure. Il est la loi du navire. Il dirige le Christabel d'une main de fer, mais fait preuve d'une justice absolue envers les hommes. Il ne leur demande rien qu'il ne ferait lui-même. Son revolver et son fusil sont sous clé dans sa cabine. Le sabre d'abordage est suspendu dans le carré. Les investigateurs s'apercevront que Holley n'a d'estime que pour le travail et le courage.

NILS VAN OWEN, second, 34 ans

FOR 14	CON 15	TAI 14	INT 13	POU 11
DEX 15	APP 12	ÉDU 9	SAN 55	PV : 15

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ; Lutte 70 %, dommages spéciaux ; Petit Gourdin 55 %, 1D6 + bd ; Bowie 45 %, 1D4+2 + bd.

Compétences : Astronomie 40 %, Écouter 35 %, Esquiver 40 %, Grimper 55 %, Lancer 60 %, Nager 75 %, Navigation 70 %, Persuasion 40 %, Piloter un Vaisseau 75 %, Premiers Soins 40 %, Sauter 45 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Van Owen est du genre peu bavard. Toute la routine du bord est à sa charge. On le trouve généralement à la barre dans la timonerie. Il s'amuse des bouffonneries de l'équipage mais n'y participe guère. Cette distance constitue un parfait contrepoint à la brusquerie du capitaine. Il accepte sans mot dire toutes les critiques que peut lui adresser ce dernier mais donne au navire tout ce dont il est capable. Il porte un gros couteau à la ceinture.

MICHAEL O'REILLY, dit "Mickey", maître d'équipage, 29 ans

FOR 15	CON 16	TAI 12	INT 15	POU 14
DEX 13	APP 11	ÉDU 12	SAN 70	PV : 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 30 %, 1D6 + bd ; Lutte 55 %, dommages spéciaux ; Petit Gourdin 55 %, 1D6 + bd ; Bowie 65 %, 1D4+2 + bd.

Compétences : Astronomie 30 %, Écouter 35 %, Esquiver 40 %, Grimper 55 %, Lancer 45 %, Mécanique 70 %, Nager 70 %, Navigation 70 %, Persuasion 25 %, Piloter un Vaisseau 65 %, Sauter 45 %, Trouver Objet Caché 45 %.

O'Reilly est un jeune homme originaire de Cork. Il sert sous Holley depuis trois ans. Il a la charge des hommes et de la manœuvre du navire. Les marins l'estiment beaucoup et on le voit souvent en train d'échanger des blagues et des histoires avec eux. Le capitaine n'approuve pas ce type de fraternisation et réprimande systématiquement les marins qui utilisent le surnom d'O'Reilly. Au contraire du reste de l'équipage, O'Reilly se montre amical envers les investigateurs. Le joyeux Irlandais semble toujours avoir le sourire. S'il n'était pas un si bon marin, Holley le licencierait pour sa légèreté.

JOE CARR, cuistot, 48 ans

FOR 9	CON 11	TAI 12	INT 12	POU 9
DEX 13	APP 8	ÉDU 8	SAN 45	PV : 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 ; Couteau de cuisine 45 %, 1D4.

Compétences : Cuisine 45 %, Discrétion 45 %, Écouter 50 %, Esquiver 60 %, Jeu 75 %, Lancer 40 %, Nager 35 %, Persuasion 35 %, Premiers Soins 45 %, Sauter 45 %, Se Cacher 55 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Carr est un petit homme au visage de fouine, généralement vêtu d'un tablier graisseux. Il parle avec facilité mais, plutôt lâche, il quitte rarement sa cuisine. C'est un bon joueur, toujours prêt pour une partie. Il couche dans une petite pièce

Quelques matelots

Toby Higgins

Higgins est un Anglais d'une trentaine d'années, coléreux, grossier et injurieux. Il déteste les dandies et les terriens. C'est le charpentier du navire et le responsable de l'outillage.

"Tork" Torkildson

"Tork" est un Suédois calme et sérieux proche de la quarantaine. Avec les étrangers, il prétend ne pas très bien comprendre l'anglais. Excellent marin, il répond à la plupart des demandes en disant "Je croire que péter, très bientôt, très fort."

Ben Gordon

Ben est un jeune Cockney inexpérimenté d'une vingtaine d'années. Naïf et maladroit, il est souvent la cible des farces des autres.

Peter Oldfield

Oldfield est un autre Anglais dans la trentaine, tapageur, farceur sans malice et joueur. Il rivalise de grossièreté avec Higgins mais moins méchamment. Il s'entend très bien avec O'Reilly.

Henry Vale

Vale est un Anglais calme, proche de la trentaine. C'est un individu anodin qui se contente de faire son travail et ne se mêle pas des affaires des autres. Celui qui réussit à lier connaissance apprendra que Vale doit épouser sa chère et tendre dès son retour en Angleterre. C'est le seul sujet qui parvient à le dérider.

Elmer Hawkins

Il y a dix ans, Hawkins a été la malheureuse victime d'un incendie ; des cicatrices lui défigurent horriblement le visage. Il hait son état mais travaille aussi dur qu'il le peut pour Holley, lequel lui a donné du travail trois ans plus tôt quand personne d'autre ne voulait de lui. Le reste de l'équipage le traite en égal à l'exception de Carr. Un soir, pendant le repas, Carr a apporté un plat de viande trop cuite et lâché qu'il avait fait un "rôti Hawkins". Celui-ci a entendu la chose et s'est juré de tuer le cuistot s'il faisait une autre remarque de ce genre. Il passe l'essentiel de son temps libre dans sa couchette ou dans la cale.

Jake Mills

Mills est un vieux loup de mer ridé approchant la cinquantaine. C'est peut-être l'homme le plus expérimenté du navire et il connaît bien des chants et des histoires de marins. Il consacre beaucoup de son temps libre à la sculpture ; il n'utilise que du bois flottant récupéré en mer. Il a ainsi créé le service de table en bois de la dunette.

Norbert Booth

Booth, un Américain, est un dur-à-cuire taciturne d'une trentaine d'années. Il n'est pas bavard et communique par grognements, jurons et quelques rares grommellements. Le son désespéré de son harmonica se fait parfois entendre dans les quartiers de l'équipage la nuit. Les autres marins le laissent tranquille.

Si le Gardien le désire, il peut y avoir jusqu'à cinq autres marins. Plus l'équipage sera modeste, plus la tâche de chacun sera dure. Les tempêtes et autres incidents deviendront extrêmement dangereux si l'équipage se réduit à moins que cela. Les marins de l'époque travaillaient très dur et les hommes supplémentaires doivent donc être plus jeunes et célibataires. Rares étaient ceux qui restaient très longtemps sur ces navires ; leurs corps ne pouvaient supporter la dureté de cette existence.

proche de la cuisine. Il a peur de Hawkins. Les autres marins grommellent souvent à propos de la qualité de ses repas.

MATELOTS TYPIQUES

FOR 13	CON 14	TAI 14	INT 12	POU 10
DEX 13	APP 10	ÉDU 8	SAN 50	PV : 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Lutte 65 %, dommages spéciaux ; Petit Gourdin 60 %, 1D6 + bd ; Bowie 60 %, 1D4+2 + bd.

Compétences : Astronomie 15 %, Écouter 35 %, Esquiver 40 %, Grimper 60 %, Jeu 55 %, Lancer 50 %, Nager 60 %, Navigation 40 %, Piloter un Vaisseau 40 %, Sauter 40 %, Trouver Objet Caché 30 %.

Tous les marins ont accès à des épissoirs (compétence Couteau, dommages 1D3 + empalement) ou à de petits gourdins qu'ils portent sur eux ou qu'ils trouvent toujours à proximité. Ils comprennent qu'ils constituent une équipe et que chacun doit faire son travail pour amener le navire à destination. Mais ils sont humains et leurs compagnons leur portent parfois sur les nerfs. Les compétences de chacun peuvent être augmentées ou diminuées pour les différencier légèrement.

LARVES D'EURYPTÉRIDES

15 à 50 cm de long pour 15 cm de haut

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR 2D4	4	5	4	5	8	3	7	4
CON 2D4	5	5	3	6	6	3	5	4
TAI 1D2	2	1	1	2	2	1	2	1
INT 1D4	2	3	3	4	1	4	4	4
POU 2D6	7	6	5	7	12	2	4	9
DEX 4D6	14	15	8	12	12	15	12	19
PV	4	3	2	4	4	2	4	3

Déplacement : 6

Armes : Pince (x2) 40 %, 1 point chacune ; Morsure* 30 %, poison de TOX 6.

Armure : 2 points de chitine.

Compétences : Discrétion 40 %, Se Cacher 95 %.

Perte de Santé Mentale : 0/1D3.

* La morsure n'est possible que si la victime est tenue au moins par une pince.

EURYPTÉRIDES ADULTES

60 à 90 cm de long pour 30 à 60 cm de haut

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR 3D4	9	3	4	11	3	5	10	6
CON 3D6	16	9	10	12	8	9	7	15
TAI 1D6	2	3	4	5	2	3	4	6
INT 2D4	6	4	5	6	5	4	3	8
POU 2D6	12	6	7	7	11	4	11	10
DEX 4D6	15	15	12	17	13	15	15	21
PV	9	6	7	9	5	6	6	11

Déplacement : 7

Armes : Pince (x2) 55 %, 1D4 + prise** ; Morsure* 40 %, 1D2 + poison de TOX 12 ; Dard caudal 30 %, 1D6.

Armure : 4 points de chitine.

Compétences : Discrétion 30 %, Se Cacher 65 %.

Perte de Santé Mentale : 0/1D4.

* La morsure n'est possible que si la victime est tenue au moins par une pince.

** Chaque pince qui tient la victime ajoute 10 % à l'attaque de queue.

Ces créatures arrivent tout juste à se faufiler par un hublot.

MÈRE EURYPTÉRIDE

2,70 m de long pour 1,20 m au "garrot"

	Dés	*Valeur*
FOR	3D6+6	16
CON	3D6+6	23
TAI	4D6+6	22
INT	3D6	13
POU	3D6	10
DEX	3D6	16
PV		23

Déplacement : 10

Armes : Pince (x2) 65 %, 1D4 + 1D6 + prise** ; Morsure* 45 %, 1D4 + poison de TOX 18 ; Dard caudal 30 %, 1D6 + 1D6.

Armure : 7 points de chitine.

Perte de Santé Mentale : 0/1D8.

* La morsure n'est possible que si la victime est tenue au moins par une pince.

** L'euryptéride a attrapé sa cible avec une ou deux de ses pinces. La victime doit faire un jet de FOR contre FOR pour se libérer.

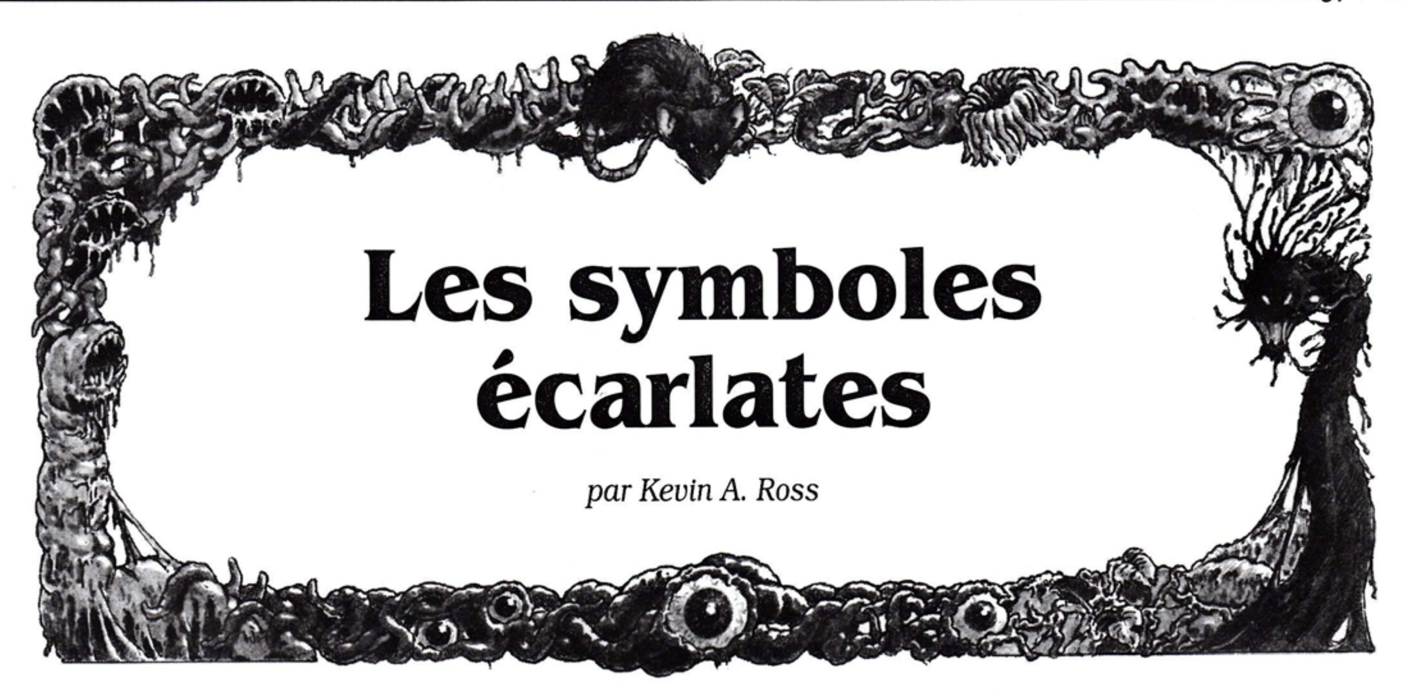
La mère porte un essaim de plusieurs douzaines de nouveau-nés sur le dos. Ils la quittent huit jours après leur arrivée sur le bateau. Elle reste sous la coque pendant l'essentiel de l'aventure et ne grimpe que de temps à autre sur le pont pour se procurer un repas.

Un euryptéride attrape sa proie avec ses pinces et l'apporte à sa bouche. Le poison est alors injecté par morsure et la victime, paralysée, dévorée vivante. Une cible qui ne résiste pas au poison est affectée en 1D3 rounds. Si elle résiste, le poison n'a aucun effet. Si le Gardien le désire, il peut tout de même induire des nausées plus ou moins violentes. Soulignons que les niveaux de TOX sont cumulatifs : chaque morsure ajoute à la quantité de poison injectée à la victime et chaque nouvelle injection appelle un nouveau jet de résistance.

La paralysie dure 20-CON heures. Quand le poison cesse d'agir, la victime peut à nouveau bouger mais elle reste affaiblie et incapable d'agir normalement : FOR, CON, DEX et toutes les compétences physiques sont réduites aux 3/4 de leur valeur normale. Le rétablissement complet prend trois ou quatre jours. Un jet de Médecine effectué immédiatement après une injection de poison permet de retirer 1D8 niveaux de TOX ; si le jet est plus tardif, il permet tout de même de rétablir la motricité puis le plein usage des capacités deux fois plus rapidement qu'indiqué précédemment.

Les euryptérides sont actifs dès la naissance. Les jeunes passent d'abord 10 ou 12 jours sur le dos de leur mère puis ils la quittent pour chercher leur propre nourriture.

Note finale : Les euryptérides étaient véritablement des créatures préhistoriques du silurien et atteignaient réellement des tailles de deux ou trois mètres. Une licence artistique les a dotés de pinces et d'un poison paralysant... mais qui peut dire ce que 400 millions d'années d'évolution leur auraient apporté ?



Les symboles écarlates

par Kevin A. Ross

"Ton âme se retrouvera seule,
Isolée sur la Terre — sans savoir
Pourquoi - mais nul ne pourra s'immiscer
Dans ton heure de secret.
Reste muet dans cet isolement,
Qui n'est pas de la solitude — car
Les esprits des morts qui se tiennent
Dans la vie à tes côtés, seront encore
Dans la mort autour de toi, et leur volonté
te dominera alors — tais-toi."

— Edgar Allan Poe, "Spirits of the Dead"

Cette aventure se passe entièrement à Londres, de préférence avec des joueurs et investigateurs expérimentés car les adversaires sont nombreux et puissants ; l'un d'entre eux est même particulièrement redoutable. Les événements décrits par la suite sont censés se dérouler à l'automne mais on peut changer cette date sans difficulté. Toutes les caractéristiques sont regroupées en fin de scénario.

Pour une raison ou une autre, les investigateurs vont s'intéresser à une série de meurtres sauvages, probablement rituels, perpétrés à Londres dans l'East End, l'ancien terrain de chasse de Jack l'Éventreur.

Informations destinées au Gardien

Ces cinq dernières nuits, trois travailleurs de la classe inférieure ont été assassinés dans l'East End. Les journaux ont pris un soin morbide à souligner que les victimes avaient été tailladées après leur mort pour les marquer d'une sorte de symbole.

Les meurtres sont perpétrés par une jeune femme jusqu'alors employée dans un établissement psychiatrique privé, l'asile Malbray, situé dans la circonscription de Hackney, au nord-est de Londres. La jeune femme a été rendue folle par son employeur handicapé, le Dr. Alexander Vandorff, un dangereux obsédé.

Ses études tous azimuts de l'esprit humain ont conduit celui-ci à découvrir la drogue Liao qui renvoie la conscience de son utilisateur dans le passé. À de nombreuses reprises, Vandorff a fait absorber à Miss Bayldon des doses de cette drogue et a réussi à projeter son esprit dans un vaste éventail de ses vies antérieures, aussi bien humaines que préhumaines.

Vandorff l'hypnotise ensuite pour bloquer tout souvenir de ces expériences. Des doses de plus en plus puissantes ont propulsé la jeune femme des millions, puis des milliards d'années en arrière. La dernière l'a fait basculer dans la folie car elle a entr'aperçu dans ses visions une entité cauchemardesque de la nuit des temps, un des Chiens de Tindalos.

Ne soupçonnant pas tous les effets de l'expérience, le Dr. Vandorff a de nouveau hypnotisé Joan Bayldon pour lui en faire perdre le souvenir. Mais cette nuit, Joan Bayldon a rêvé de l'horrible créature de ses visions et perçu que le monstre était sur sa piste. Terrorisée jusqu'à la démence, elle s'est enfuie à la fois physiquement et mentalement. Son esprit dérangé s'est réfugié dans une autre identité, celle de sa mère défunte : une prostituée folle et meurtrière qui avait été internée à l'asile Malbray des années plus tôt. Joan s'est aussi enfuie de l'établissement, source de toutes ses terreurs passées et présentes.

Elle hante maintenant l'East End et croit être sa mère, la prostituée Annie la Dingue. Elle se vend pour payer sa nourriture et son logement, mais les nuits où elle rêve de l'horreur assoiffée de sang lancée à sa poursuite, elle cherche à lui offrir d'autres victimes pour racheter sa propre vie. Elle attire de pauvres travailleurs dans des endroits déserts, afin de les tuer et de les voler, puis elle taille sur les corps des symboles anguleux (qu'elle associe à la bête qui la poursuit). Elle enferme ensuite ces symboles dans un cercle pour "contenir" l'appétit féroce de la chose.

La police et les riverains recherchent le meurtrier sans savoir qu'il s'agit d'une femme. Le Dr. Vandorff a aussi envoyé du personnel chargé de retrouver la jeune femme, car il redoute qu'elle dénonce les expériences inhumaines qu'il pratique sur les pensionnaires sans défense de Malbray. Curieux de savoir ce qui a pu la pousser à s'enfuir, il fait passer la ville au peigne fin par ses "infirmiers" avec l'ordre de la ramener si possible ou de la réduire définitivement au silence si nécessaire.

Meurtre sauvage sur les docks

Un marin tué

Le cadavre d'un homme encore non identifié a été découvert dans une ruelle donnant sur Upper East Smithfield Street près de l'embarcadère Ste. Katherine ce matin vers 5 heures. Un docker qui se rendait à son travail a trouvé le corps caché dans un entassement de caisses. On sait encore peu de choses, mais notre correspondant a pu apprendre que la victime est un petit homme proche de la quarantaine, que l'on croit être marin. Sa gorge a été tranchée et son argent et autres possessions volés par le tueur. Des rapports encore non confirmés font aussi état de mutilations. L'enquête du coroner se tiendra le 23 de ce mois.

Les symboles écarlates
Aide de jeu n° 1 — Article de journal portant sur le premier meurtre, daté du 20 octobre

L'assistant du savant fou, le jeune et innocent Dr. Christopher Blessing, cherche aussi Joan Bayldon, mais pour une plus noble cause : il en est amoureux et ignore absolument pourquoi elle s'est enfuie.

Les investigateurs vont prendre part à cette course dramatique et embrouillée. Certaines nuits, Joan Bayldon rêve du chien qui la piste à travers le temps et recourt au meurtre pour lui laisser des offrandes marquées de symboles écarlates. Qui, ou quoi, finira par trouver la jeune femme ?

Introduction des investigateurs

Les investigateurs peuvent entrer dans le scénario de trois manières : ils sont engagés par le Comité des Citoyens de l'East End (voir l'encart ci-contre) ; ils remarquent les articles de presse sur ces crimes et décident d'enquêter ou encore Scotland Yard les contacte pour leur demander leur aide. Chaque approche est traitée plus en détail ci-dessous.

Le Comité des Citoyens de l'East End

Si les investigateurs se sont bâti une réputation d'enquêteurs criminels ou d'érudits dans le domaine occulte, il se peut qu'ils soient engagés par le Comité des Citoyens de l'East End. Cette organisation de type milice (décrite en détail par la suite) est constituée de boutiquiers de l'East End et de canailles des rues. Elle contacte les personnages afin qu'ils retrouvent ce meurtrier rituel dont les méfaits menacent le commerce. Une délégation de 1D3+1 hommes se présente ; ils appartiennent au mieux à la classe moyenne. Leur porte-parole est un solide et sympathique tavernier du nom de Tobias Nash. Lui et ses compagnons offrent une récompense de 75£ pour la capture du meurtrier. Si cette offre était refusée, les habitants du quartier pourraient se montrer d'une humeur rébarbative quand les investigateurs s'intéresseront plus tard à l'affaire et que la situation aura empiré.

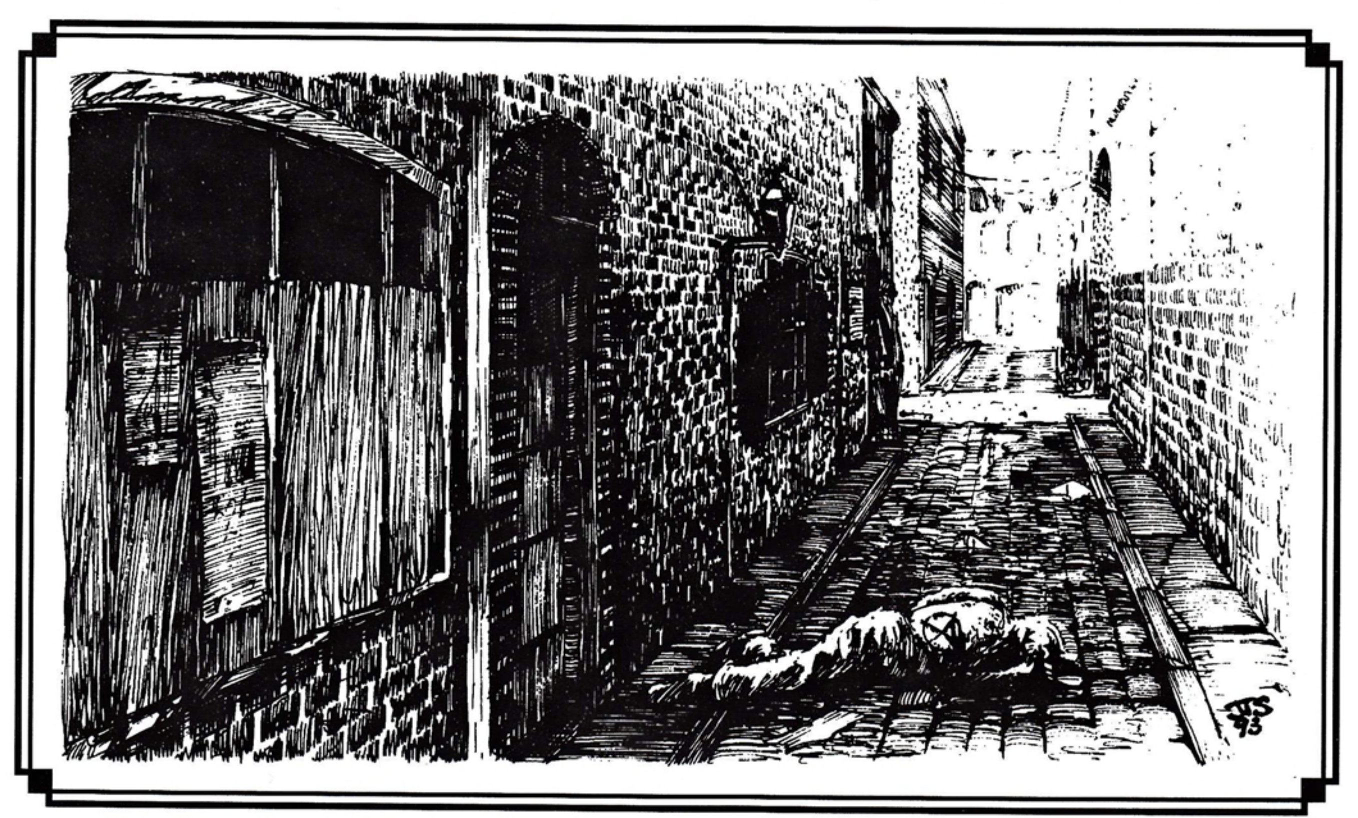
La presse

Les journaux suivent ces meurtres avec enthousiasme et exploitent le moindre détail sensationnel pour faire monter les tirages. Les Aides de Jeu n° 1 et 2 (ci-contre et page 100) reproduisent des articles concernant les deux premiers crimes. Leur contenu et leurs implications devraient suffire à exciter l'intérêt des investigateurs.

Tous deux font allusion aux mutilations qui suivent les meurtres. Si ces rapports intriguent les personnages, ils cherchent certainement à obtenir plus de détails auprès de la police ou à assister aux enquêtes du coroner. Ces deux possibilités sont traitées par la suite.

Scotland Yard

Si les investigateurs se sont fait des relations utiles à Scotland Yard (peut-être en les aidant dans le cadre d'une



Un cadavre dans les rues

affaire antérieure) ou s'ils sont bien connus pour leur compétence en occultisme, ils peuvent être consultés par l'inspecteur Cleveland et le sergent Craig (décrits par la suite), les détectives en charge de l'affaire. (Cette consultation peut résulter d'une rencontre précédente avec Cleveland et Craig dans "Les yeux d'un étranger", un scénario précédant.)

Les détectives rendent visite aux investigateurs dans la matinée du 24, décidés à tout essayer après le troisième meurtre qui intervient dans la nuit précédente. Ils leur montrent les symboles/mutilations trouvés sur les trois premières victimes (Figures 1 à 3) et citent les quelques détails qu'ils connaissent sur les deux premiers meurtres. (Il est trop tôt pour qu'ils en aient sur celui de cette nuit.) En bref, ils veulent savoir si ces symboles ont quelques significations occultes (un jet d'Occultisme ne permet pas de les identifier). Cleveland et Craig acceptent de les tenir au courant de la suite de l'enquête, mais ne verront pas d'un bon œil les éventuelles interférences.

L'enquête du coroner

Si les investigateurs entrent dans l'aventure sans en avoir été priés par Scotland Yard, ils vont devoir réunir par eux-mêmes les informations concernant les meurtres. S'ils ont des contacts au sein du Yard (mais ne sont pas consultés) ils peuvent leur demander des précisions ; ils devront tout de même réussir un jet de Droit pour avoir accès à ces personnes et à ces informations.

Si rien de ceci ne donne de résultat, ils ont la possibilité d'assister aux enquêtes du coroner de chaque meurtre qui seront rendues publiques. Ces audiences visent à déterminer la cause du décès quand il ne s'agit pas de mort naturelle (incendie, la plupart des accidents, meurtre, suicide, etc.). Un jury de douze citoyens entend les dépositions de la police, des médecins légistes, des témoins éventuels ; ce n'est pas un procès criminel : le tribunal ne fait que déterminer la cause du décès. Dans le cas des meurtres de l'East End, ces enquêtes se tiennent dans des écoles, des églises ou d'autres bâtiments publics de Whitechapel ou Stepney. Elles sont généralement publiques, mais dans le cas d'une foule particulièrement turbulente ou d'une affaire sensible, le coroner, qui préside, peut décider du huis clos.

Toutes les informations concernant les meurtres sont examinées lors de ces audiences et c'est ainsi que les journaux, et donc le public, en apprennent les détails. Ceux qui y assistent sont donc informés avant tous les autres Londoniens, exception faite de la police.

D'une manière générale, la première audience vise à déterminer l'identité de la victime, sa profession et autres renseignements personnels. Les deux suivantes donnent la parole à la police et aux médecins légistes sur les détails propres au meurtre : lieu du crime, témoins, blessures, preuves matérielles, etc. Pour finir, la cause du décès est déterminée sur la base des témoignages et preuves présentées. Généralement, une audience donnée dure au maximum 2 à 3 heures et, plus tard dans l'aventure, il n'est pas rare que deux ou trois audiences concernant différents meurtres se succèdent dans la même journée quand ceux-ci s'accumulent.

Le Comité des Citoyens de l'East End

À l'origine, ce groupe a été formé par des boutiquiers et des citoyens de l'East End pour aider la police à réunir des informations sur les récents meurtres rituels. Il commence à se réunir immédiatement après le second meurtre mais ne rend publics son existence et ses buts qu'au lendemain du troisième, le 24 octobre, soit le jour d'entrée des investigateurs dans l'aventure.

Le comité est tout d'abord constitué par des commerçants qui, comme Nash, voient leur commerce souffrir de la publicité faite à ces meurtres. Puis la rumeur aidant, ses rangs se grossissent d'individus beaucoup plus douteux : tâcherons, criminels, vagabonds et autres, dont plusieurs anarchistes et extrémistes. Opprimés, ils sont à la recherche d'une revanche, d'un peu de pouvoir, aussi faible soit-il, pour eux-mêmes. Parmi eux se trouve l'homme qui a usurpé le contrôle de l'association, Estes Hackett, un Écossais amer touché par la folie du pouvoir.

Le Comité des Citoyens organise irrégulièrement des réunions dans les pubs (comme le "Brick Corners" de Nash), les manufactures, les asiles de nuit, les bâtiments abandonnés, les placettes et parfois dans une boutique. Ces réunions sont annoncées par le bouche à oreille. Le programme est toujours le même : Hackett vitupère contre l'incompétence de la police, sur les malheurs de monsieur tout-le-monde et sur la nécessité qu'il y a pour les habitants de l'East End de prendre les choses en main. Parfois, d'autres membres pensent à organiser des rondes de nuit.

Le comité n'est pas complètement inutile. Il y a effectivement des patrouilles nocturnes qui visent à aider la police à trouver le tueur. Leur présence a d'ailleurs fait fuir la partie la moins décidée de la population criminelle.

Mais beaucoup des fidèles de Hackett sont dangereux. Ils tirent de leurs origines sordides une attitude je-m'en-foutiste extrêmement méfiante et agressive vis-à-vis des représentants de l'autorité. Issus des classes les plus basses, ils n'ont que peu de respect pour ceux qu'ils considèrent comme des exploiteurs.

Estes Hackett

Hackett est un Écossais mal rasé, brusque et coléreux, avec des moustaches et une chevelure châtain tirant sur le roux. C'est un docker à temps partiel, dont le goût exagéré pour la boisson nuit souvent à son travail. Sa santé n'est pas bonne : un de ses poumons a terriblement souffert d'une pneumonie et il est souvent pris de quintes d'une toux sèche et douloureuse.

Il méprise amèrement les classes supérieures qu'il rend responsables de son état. Il a pris le contrôle du comité par pur désir de pouvoir et compte inciter la populace à travailler contre une société cruelle. C'est un dangereux réactionnaire qui a détourné le comité de ses intentions initiales pour le transformer en une milice politisée.

Hackett n'a que faire de l'aide des classes supérieures et surtout de ceux qui se donnent des airs aristocratiques. Il ignorera ou critiquera tout d'abord les actions des investigateurs, mais si ceux-ci semblent montrer un intérêt sincère pour sa croisade, il finira peut-être par s'adoucir. Ceux qui se mettent sur son chemin risquent d'être pris à partie par sa bande de fanatiques.

Comme ses compagnons du comité, Hackett assiste fréquemment aux audiences d'enquête du coroner et participe aux patrouilles de nuit. Il porte un grand couteau de boucher dans sa botte et peut toujours trouver un gourdin d'une sorte ou d'une autre en cas de besoin.

Les autres

Les membres du comité sont tous des riverains de la classe inférieure, potentiellement dangereux pour les trois quarts. Dans un groupe donné, environ la moitié des hommes est armée de gourdins, couteaux, bouteilles cassées ou rasoirs.

Confrontés à cette racaille, les investigateurs, la police ou un suspect, peuvent avoir besoin de réussir des jets de Persuasion pour éviter d'être victimes de violences. Ces jets peuvent recevoir un bonus si l'investigateur est habillé comme un membre de la classe inférieure ou un malus dans le cas contraire. Si celui qui parlemente a été vu avec la police ou un suspect, son jet peut recevoir un malus supplémentaire. S'il s'agit de défendre un suspect, un échec au jet de Persuasion peut se traduire par un lynchage immédiat. Ces émeutiers peuvent être dispersés par la menace d'une ou deux armes à feu ou par l'arrivée de la police.

Nouveau meurtre dans l'East End

Horribles mutilations

La police de Stepney a signalé un horrible meurtre, le second dans l'East End en l'espace de quatre jours. Le constable George Wardley a découvert le corps d'un étranger de grande taille dans une étroite ruelle près d'Exmouth Street. L'homme, robuste, n'a pas été identifié, mais un chariot de fruits renversé à proximité du cadavre semble indiquer la profession de la victime. Comme dans le cas du meurtre précédent, celui d'un marin maintenant identifié comme étant Andrew Clark, la gorge a été tranchée. De nombreuses autres blessures et mutilations, similaires à celles retrouvées sur le corps du malheureux Clark, ont été constatées. La police enquête activement sur ces deux affaires. Les premières audiences de l'enquête du coroner devraient se tenir cette semaine.

Les symboles écarlates
Aide de jeu n° 2 — Article de journal portant sur le second meurtre, daté du 23 octobre

De nombreux intervenants du scénario assistent à ces enquêtes pour des raisons diverses. Afin de simplifier les choses, on considérera que toutes les enquêtes sont présidées par le même coroner, ici le *barrister* Stephen Partington-White, et que toutes les autopsies sont réalisées par le même médecin légiste, le mystérieux Dr. Lucius Raffin. L'inspecteur Spaulding de la Division H et les détectives de Scotland Yard, l'inspecteur Cleveland et le sergent Craig, sont aussi presque toujours présents pour témoigner avec leurs collègues du résultat de leurs investigations.

Au côté de bon nombre de reporters, badauds et autres, on retrouve, d'audience en audience, beaucoup d'individus importants. Estes Hackett et un échantillonnage du Comité des Citoyens de l'East End sont généralement présents. Plus sinistres encore, "les chasseurs", les infirmiers de l'asile Malbray qui recherchent Joan Bayldon puis, plus tard dans l'aventure, le Dr. Vandorff lui-même. Le jeune Dr. Christopher Blessing est un autre spectateur assidu. Tous ces personnages sont décrits par la suite, ainsi que leur comportement pendant les audiences.

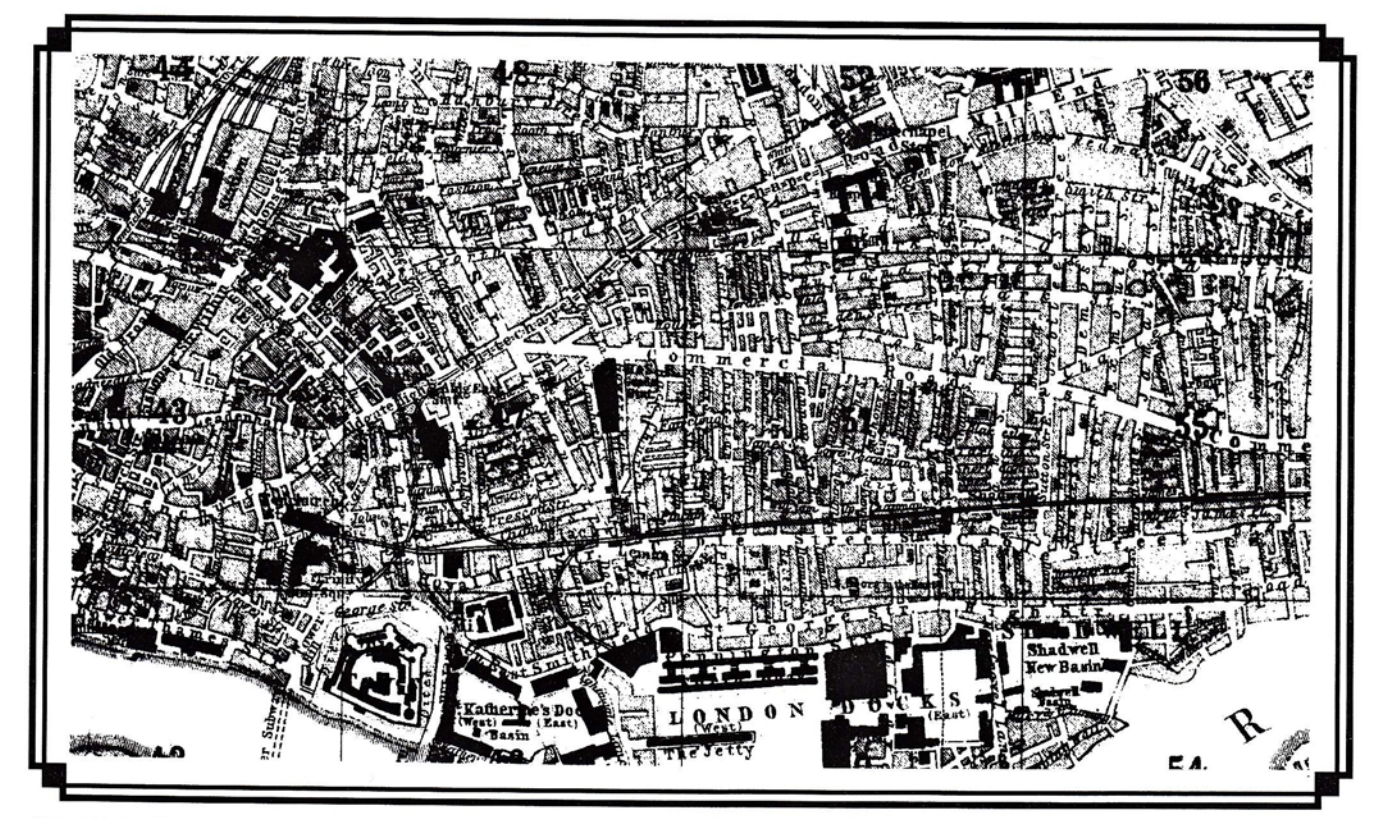
L'East End de Londres

L'East End de Londres semble avoir toujours accueilli les pauvres de cette capitale. En 1888, la population de ce quartier est estimée à près d'un million de personnes, dont 80 000 à Whitechapel. Beaucoup de ces gens sont des immigrants, Polonais, juifs, Allemands, Espagnols, et presque toutes les autres nationalités sont représentées.

Ceux qui peuvent se permettre un logement privé vivent souvent dans une pièce unique, qu'ils partagent généralement avec plusieurs autres personnes. Le peu d'argent qui leur reste une fois le loyer payé se transforme en nourriture et en thé : c'est une vie au jour le jour correspondant à des revenus qui dépassent rarement les 15 shillings par semaine. Dans la plupart des immeubles, tous les locataires partagent les mêmes toilettes. Le mobilier, souvent brûlé pour se chauffer, est rare : un sac de paille en guise de lit, une caisse utilisée comme table. Les fenêtres brisées sont obturées avec des chiffons ou du papier pour se protéger des courants d'air et de la puanteur qui monte des rues encombrées d'ordures.

Les asiles de nuit (ou "marchand de sommeil") valent à peine mieux (ou pire). Pour quelques pence la nuit, des dizaines d'hommes et de femmes couchent sur des rangées de lits ou de couchettes, généralement alignés dans la même pièce. Pour un supplément, on peut y obtenir de quoi laver son linge ou faire la cuisine. Les pauvres gens désespérés de l'East End boivent souvent l'argent du marchand de sommeil et sont contraints de dormir dans les rues. Pour cette populace, l'alcoolisme n'est pas une addiction ou une maladie, mais un mode de vie.

L'East End accueille aussi une bonne partie de la population criminelle de Londres. En 1888, la Police Métropolitaine estime qu'il y a 1 200 prostituées rien que dans les rues et les maisons closes de Whitechapel. On y trouve aussi des voleurs en



L'East End — Whitechapel et ses environs

tout genre : détrousseurs, pickpockets, escrocs, mendiants, voleurs à l'étalage, etc.

Les rues sont étroites, sinueuses, encombrées, jonchées d'ordures et bien souvent effroyablement puantes. Les immeubles sont au bord de la ruine, infestés par la vermine et au moins aussi encombrés que les rues. Ils peuvent abriter toutes sortes de commerces misérables, de pubs, de marchands de sommeil, de cabarets, de maisons closes, de *flash-houses* (repaires de criminels), d'ateliers, etc.

Ces éléments doivent faire prendre conscience aux investigateurs de la terrible pauvreté qui sévit ici. Les manières aristocratiques, les tenues élégantes et les Crédits élevés peuvent en fait leur nuire, car les habitants de ces taudis n'hésiteront pas à détrousser ces favorisés qu'ils envient et méprisent souvent. Les voleurs et les prostituées se tiennent à tous les coins de rues. Dans les pubs, un jet de Chance raté peut se traduire par des menaces voilées, un verre "accidentellement renversé" ou une bagarre générale.

Parmi les rencontres les plus fréquentes de ces rues, citons les mendiants, dockers, *bobbies*, marchands des quatre saisons, marchandes de fleurs ou d'allumettes et autres vendeurs des rues. Mais on peut y voir parfois le "gratin" : des hommes riches (ou des femmes, pendant la journée) "s'encanaillant" dans l'East End pour goûter à une vie plus sauvage, loin du regard de leurs contemporains trop victoriens.

Cabs

On ne trouve de cab dans l'East End que sur un jet de Chance réussi à la moitié par l'investigateur présent ayant le plus faible POU. De nuit, ce jet peut descendre jusqu'à POU x 2.

Voleurs

Des caractéristiques de voleurs typiques sont données en fin de scénario. Leurs techniques vont du couteau brandi accompagné

La police

Les meurtres de l'East End tombent sous la juridiction de la Division H (Whitechapel) de la Police Métropolitaine (MPF) et de son chef, l'inspecteur William Spaulding. L'affaire est aussi suivie par la Division des Enquêtes Criminelles (CID) de Scotland Yard. Les deux services travaillent en collaboration, mais une rivalité professionnelle les oppose : celui qui appréhendera le meurtrier se servira du fait pour en imposer à l'autre par la suite.

Les deux enquêtes sont coordonnées depuis le poste de police de Leman Street, un bâtiment mal entretenu proche de la gare d'Aldgate. L'inspecteur Spaulding y a son bureau et les détectives Cleveland et Craig s'y sont aussi provisoirement installés.

Quand l'aventure commence, la police ne pense pas du tout avoir affaire à une femme, mais bientôt les indices vont prouver le contraire : les longs cheveux agrippés par Rodrigues, la bobine de fil retrouvée près de Vernon et les témoins qui ont vu Pettit et Cook avec une jeune femme peu de temps avant leur assassinat.

Si les investigateurs ont été contactés pour aider à identifier les symboles tailladés sur les corps, ils peuvent être invités à examiner les marques laissées sur les prochains cadavres. S'ils prêtent assistance à la police, ils sont traités avec froideur mais considération ; s'ils créent des ennuis pour cet organisme ou pour eux-mêmes, ils sont avertis, détenus ou arrêtés suivant la gravité de l'infraction. Cette affaire met la police sur les dents et elle n'a pas de temps à perdre avec les fouineurs.

INSPECTEUR MARTIN CLEVELAND, CID Scotland Yard

L'inspecteur Cleveland est un homme grand et impérieux. Ses favoris roux broussailleux et sa moustache se hérissent quand il est en colère, ce qui se produit assez souvent. Il a le même âge que l'inspecteur Spaulding mais se passionne beaucoup plus pour son travail. Il porte toujours un revolver quand il est dans l'East End.

Cleveland contacte éventuellement les investigateurs en début de scénario pour leur demander de l'aider à identifier les symboles tailladés dans les corps. S'ils se montrent serviables et se conduisent correctement, il collabore avec eux pour les marques retrouvées sur les victimes suivantes. Mais s'ils gardent pour eux certaines informations, gênent l'enquête officielle ou théorisent à tout propos sur des monstres assoiffés de sang et des démons antiques, il se débarrasse de ces fouineurs, quitte à les détenir en garde à vue ou à les arrêter en fonction de la situation.

Policier passionné et travailleur, Cleveland n'a pas bon caractère et tend à réagir violemment avec ceux qui se mettent sur son chemin. Ses manières brusques ne sont qu'une manifestation de sa féroce détermination d'amener les coupables devant la justice. Son obstination réduit de moitié les jets de Persuasion qui le visent.

Généralement irritable et intraitable, il a une entière confiance en son collègue, le sergent Craig, lequel s'attache bien souvent à arrondir les angles mis à vif par Cleveland.

SERGENT DÉTECTIVE JOHN CRAIG, CID Scotland Yard

Contrairement à la plupart de ses collègues mis sur l'affaire, Craig est un policier aimable et accommodant. Ce rude gaillard athlétique, rasé de près, n'est pas homme à reculer devant une bagarre ; comme *constable*, il a combattu les émeutes du Bloody Sunday de 1887 (Dimanche Sanglant). Il porte un revolver quand il est dans l'East End.

Même s'il n'y met pas la détermination combative de son ami l'inspecteur Cleveland, Craig aime son travail. Il officie souvent sous couverture pour le CID, une technique qu'il applique à l'affaire en cours. Il s'aventure dans l'East End sous l'apparence d'un docker barbu et débraillé et patrouille dans les rues, les pubs et les marchands de sommeil à la recherche d'informations. Ainsi déguisé, il peut aussi garder un œil sur les investigateurs et venir à leur aide s'ils se mettent en péril dans ce quartier. Il y dispose aussi de plusieurs contacts utiles.

Le sergent Craig est plus susceptible d'écouter les théories des investigateurs que ses supérieurs. Il n'enfreindra pas la loi pour leur venir en aide mais s'ils parviennent à démontrer leurs assertions, il accepte même d'entendre des explications occultes des meurtres de l'East End. Si les investigateurs s'en font un ami, il peut leur servir de contact avec l'explosif inspecteur Cleveland.

INSPECTEUR WILLIAM SPAULDING, Division H (Whitechapel), Police Métropolitaine

Spaulding dirige l'enquête de la Division H. Proche de la cinquantaine, il est petit, costaud, maniéré et porte des moustaches tombantes noires. Il a toujours un revolver sur lui quand il est en service.

Policier sans imagination, l'inspecteur Spaulding se trouve dans la pénible obligation de devoir superviser une enquête complexe dans une circonscription où les vols, les meurtres et la prostitution font partie du décor. Il déteste la publicité que cette affaire apporte à sa juridiction.

De fait, il a appris avec plaisir l'envoi des détectives Cleveland et Craig par le CID. Ces célébrités détournent de sa personne les flèches de la presse et Spaulding les aide donc autant que possible tout en poursuivant sa propre et lente enquête.

Si les investigateurs travaillent avec Scotland Yard, Spaulding leur donne toute l'assistance possible. S'ils s'intéressent à l'affaire sans en avoir été priés officiellement, il leur faut réussir un jet de Droit pour qu'il les tienne informés des événements. Mais il ne le fera qu'aussi longtemps qu'ils resteront à l'écart des ennuis.

d'un "Envoyez donc votre argent, Milord" aux mendiants qui s'emparent du portefeuille d'une âme généreuse occupée à fouiller dans son porte-monnaie. Les couteaux constituent l'arme la plus répandue, même si certains détrousseurs utilisent le gourdin ou seulement leurs poings. La plupart s'enfuient devant le nombre, les armes à feu ou la police.

Prostituées

Des caractéristiques de filles des rues typiques sont données en fin de scénario. Il en existe différents types, les vieilles endurcies ou hagardes, les *toffers* (spécialisées dans la classe supérieure) ou les *dollymops* (amateurs). Certaines petites chéries travaillent aussi de concert avec un ou deux détrousseurs : elles attirent la proie dans une ruelle où leurs complices lui règlent son compte. La plupart des prostituées ne sont pas armées, mais un tiers environ peut porter une arme.

Bobbies

Les agents de police de l'East End patrouillent généralement dans un circuit qu'ils bouclent en 3D6+10 minutes. Vêtu d'un uniforme et d'un couvre-chef en obus, chaque *constable* est muni d'une lanterne sourde, d'un sifflet et d'une matraque. Un coup de sifflet de police rameute 1D3 *bobbies* en 1D6 minutes. Ils essaient d'abord d'établir la raison de l'appel et demandent du renfort si nécessaire, par exemple en cas de crime grave. Les criminels sont emmenés au poste de police de Leman Street pour interrogatoire.

Les événements au jour-le-jour

Cette section décrit les développements quotidiens de l'affaire, les enquêtes du coroner et la traque du meurtrier de l'East End. Les personnages qui y prennent part sont décrits au fur et à mesure en encadré ; toutes les caractéristiques sont regroupées en fin de scénario. D'autres événements, déclenchés par les actions des investigateurs, sont traités dans les sections suivantes.

Soulignons que c'est au Gardien de décider si les investigateurs rencontrent tous les individus qui vont se montrer dans l'East End. Ce quartier est vaste, peuplé de presque un million d'habitants et les chances de rencontrer toutes les personnes citées sont plutôt minces.

24 octobre

Le matin

Les investigateurs sont invités à s'intéresser à l'affaire des meurtres de l'East End par l'inspecteur Cleveland de Scotland Yard ou par les membres du Comité des Citoyens, comme indiqué plus haut.

La seconde audience de l'enquête sur la mort d'Andrew Clark, la première victime, se déroule dans une salle des fêtes rarement utilisée. Le coroner Stephen Partington-White préside et fait témoigner, entre autres, l'inspecteur William Spaulding de la Division H de la Police Métropolitaine, l'inspecteur Cleveland et le sergent Craig de Scotland Yard. Estes Hackett et 1D4 de ses compères du Comité des Citoyens de l'East End se tiennent parmi les spectateurs.

Clark, 43 ans, un marin pas très costaud, sans adresse connue, buvait avec d'autres marins de son bâtiment la nuit du 19 octobre. Ses compagnons l'ont vu pour la dernière fois un peu avant minuit quand il est parti seul à la recherche d'une prostituée pour "l'aider à hisser la grand-vergue". Le lendemain matin, vers 5 h, un docker a retrouvé son corps sous une pile de caisses renversées dans une ruelle donnant sur Upper East Smithfield Street.

L'après-midi

L'enquête sur la mort de Paolo Rodrigues, tenue dans une petite salle de spectacle de Stepney, commence cette après-midi. Partington-White préside de nouveau et entend les témoignages des inspecteurs Cleveland et Spaulding et du sergent Craig ; bien qu'il ne témoigne pas, le Dr. Lucius Raffin est aussi présent. Dans l'assistance, on remarque encore Estes Hackett et 1D4 de ses brutes.

Rodrigues, 41 ans, était un marchand de quatre-saisons portugais, grand et coléreux. Il a été vu pour la dernière fois alors qu'il poussait son étalage dans Charles Street aux alentours de 22 h dans la nuit du 22 octobre. Le matin suivant, à 10 h45, le *constable* George Wardley a remarqué une voiture-étalage renversée dans une ruelle jonchée d'ordures donnant sur Exmouth Street. Il a trouvé le corps de Rodrigues à proximité, la gorge maladroitement tranchée. Dans l'après-midi, les journaux publient les premiers détails de ce crime. Ils contiennent aussi des articles peu précis sur le meurtre de Tom Vernon, commis le 23 octobre.

La nuit

Aucun des personnages importants du scénario n'est dans l'East End cette nuit.

25 octobre

Le matin

L'enquête Clark continue aujourd'hui. On discute maintenant du meurtre en lui-même par le biais du témoignage macabre du Dr. Raffin. La gorge de Clark a été tranchée d'une oreille à l'autre, apparemment avec un rasoir sabre. Sa chemise a été arrachée et une croix dans un cercle a été entaillée avec soin dans sa poitrine (voir Figure 1). Son argent, son portefeuille et ses objets personnels ont disparu. La grande quantité de sang retrouvée sur place indique qu'il a bien été tué là, probablement entre 2 h et 3 h du matin le 20 octobre.



Figure 1

Le sergent Craig assiste à l'audience déguisé en costaud barbu.

Pendant ce temps, Jack Rutherford et Joseph Niewicki, deux infirmiers de l'asile Malbray, patrouillent dans les rues de l'East End dans une voiture de l'établissement à la recherche de Joan Bayldon.

L'après-midi

L'enquête Rodrigues se poursuit et le Dr. Raffin y apporte son témoignage. La gorge a été maladroitement tranchée et les bras et le visage portent des lacérations qui indiquent que la victime s'est défendue. Encore une fois, l'arme était certainement un rasoir sabre. La chemise de Rodrigues a été découpée et un carré inscrit dans un cercle grossièrement entaillé dans l'estomac, en hâte semble-t-il (voir Figure 2). Son portefeuille et sa montre ont été laissés sur place.

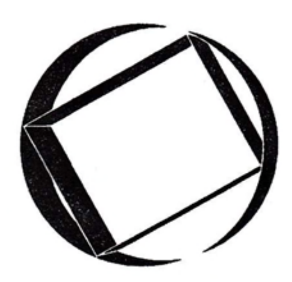


Figure 2

Craig est là, toujours déguisé, ainsi que Hackett et 1D6 compagnons.

La nuit

Rutherford et Niewicki continuent de fouiller l'East End sur ordre du Dr. Vandorff. Le mystérieux Dr. Raffin est aussi dans le voisinage, ainsi que le sergent Craig déguisé.

26 octobre

Le matin

L'enquête Clark se termine par une courte audience. Sont présents les inspecteurs Cleveland et Spaulding, ainsi que Hackett avec 1D6-1 des membres les plus respectables du Comité des Citoyens. Le verdict est "Meurtre par une ou plusieurs personnes inconnues."

L'enquête Rodrigues se poursuit aussi ce matin. Le cadavre de Rodrigues, qui était chauve, agrippait d'une main des cheveux châtains longs de 43 cm. Des témoins se rappellent avoir entendu des cris et des bruits de lutte vers 23 h30 dans la nuit du 22, mais n'ont rien vu.

Dans la foule, on découvre le sergent Craig, Hackett et compagnie et le tandem Rutherford-Niewicki.

L'après-midi

L'enquête sur la mort de Tom Vernon commence par une courte audience dans une école de Whitechapel. Les inspecteurs Cleveland et Spaulding témoignent ; le Dr. Raffin est présent, mais n'intervient pas. Rutherford et Niewicki se trouvent encore parmi les spectateurs.

Vernon, 25 ans, était un "*mutcher*" (détrousseur d'ivrognes) notoire déjà connu de la police locale. Le matin du 24 octobre, à 4 h, un gardien des chantiers ferroviaires proches de la gare d'Aldgate a retrouvé le corps de Vernon près d'un caisson à charbon. Vernon était connu pour se livrer à ses activités sur les vagabonds ivres qui se réfugiaient dans ces chantiers voisins des abattoirs de Whitechapel.

La nuit

L'East End grouille de chasseurs cette nuit. Estes Hackett et des dizaines de ses fidèles rôdent dans les rues et les pubs par groupe de 2D4 ; les investigateurs rencontreront forcément l'un de ces groupes. Rutherford et Niewicki patrouillent encore dans le cab de l'asile et visitent parfois un marchand de sommeil à la recherche de leur proie. Le Dr. Raffin hante aussi ces rues misérables, ainsi que le timide Dr. Christopher Blessing.

27 octobre

Le matin

L'enquête Rodrigues continue. Le jeune Dr. Blessing se trouve dans l'assistance.

Le coroner et le médecin légiste

Le coroner qui préside toutes les enquêtes est un *barrister* (avocat au barreau) de Londres, Stephen Partington-White. Il fait déposer les forces de police, les témoins, les médecins légistes et d'autres experts. Le médecin légiste retenu pour ces meurtres est le Dr. Lucius Raffin, un chirurgien londonien.

Soulignons que, normalement, plusieurs coroners ou médecins légistes devraient intervenir dans une telle série de meurtres ; pour simplifier l'histoire, ce seront toujours les mêmes qui seront utilisés.

STEPHEN PARTINGTON-WHITE, coroner, barrister à Londres

Partington-White est un petit homme trapu ; sa chevelure et sa barbe blanches lui donnent l'air d'avoir plus que ses 54 ans. Il est bien habillé, marche en s'aidant d'une canne à pommeau d'argent et fume d'envahissants cigares de la Havane.

C'est un nerveux que l'excitation fait souvent bégayer. Les meurtres récents n'ont fait qu'empirer les choses et il a maintenant tendance à être très susceptible et à confondre entre eux les détails des différents crimes. Il est harassé, bousculé et surmené ; il appelle de tous ses vœux la fin de cette histoire.

Il connaît de terribles sautes d'humeur, surtout quand il est confronté aux résidents vindicatifs de Whitechapel dans l'assistance. Il n'hésite alors pas à faire expulser les perturbateurs.

En ce qui concerne les investigateurs, il peut leur résumer une enquête qu'ils auraient manquée ou leur livrer un détail curieux ou une théorie personnelle. Il ne bavarde ainsi qu'avec des gens qui travaillent pour Scotland Yard ou qui réussissent un jet de Droit, de Baratin ou de Crédit ; il n'a pas de temps à perdre avec la Persuasion. Si les investigateurs l'ennuient continuellement, il avertit l'inspecteur Spaulding qui les enjoint de ne pas se mêler des affaires de la police.

DR. LUCIUS RAFFIN, médecin légiste

Le Dr. Raffin est un homme grand, pâle comme la mort, tout en noir : chevelure, moustache, costume, haut-de-forme impeccable et canne (en fait, une canne épée) sont noirs. Sa voix est posée et il ne regarde que rarement les gens dans les yeux. Le mystérieux docteur est un personnage réservé, secret et plutôt sinistre. Il habite dans une belle maison de Kensington avec deux domestiques.

Raffin réalise presque toutes les autopsies des victimes des meurtres de l'East End et ses assistants s'occupent des autres. Il est systématiquement cité à la barre comme criminaliste. Ses descriptions de blessures sont précises et explicites ; la réussite d'un jet de Psychologie effectué pendant l'une d'entre elles montre que le bon docteur ressent une excitation morbide pour ces carnages. Plus d'une fois, le coroner lui demandera d'élaguer son abominable témoignage.

Le Dr. Raffin est censé représenter un mystère, peut-être même un suspect. Les investigateurs qui se renseignent sur lui apprendront qu'il est un chirurgien respectable et participe souvent aux enquêtes de police comme expert criminaliste.

Un jet de Droit réussi à la moitié leur apprend aussi, par le biais d'un contact dans la police, qu'en novembre 1888, le Dr. Raffin a fait partie des médecins qui ont examiné Mary Jane Kelly, la dernière victime de Jack l'Éventreur. Depuis lors, il s'est passionné pour les meurtres de l'Éventreur et collectionne tout ce qui peut s'y rapporter : articles de journaux, dessins, photos de la morgue, copies manuscrites des dossiers de police, etc. Si le Gardien le souhaite, il peut extrapoler sur cette base et peut-être même imaginer une annexe à ce scénario où le Dr. Raffin s'avérerait être l'Éventreur.

La véritable nature du Dr. Raffin est laissée à la discrétion du Gardien. Il est conçu pour être suspect et les investigateurs ne manqueront certainement pas de le rencontrer lors d'une de ses excursions nocturnes dans l'East End : il peut être là pour raisons professionnelles (accouchement, autopsie, etc.) ou personnelles.

Vis-à-vis des investigateurs, il reste très professionnel : il ne leur révèle aucune information à moins qu'ils ne travaillent pour Scotland Yard ou qu'il ne soit convaincu par un jet de Droit réussi. De même que pour le coroner, l'inspecteur Spaulding intervient si on importune Raffin.

L'après-midi



Figure 3

L'enquête Vernon se poursuit avec les témoignages des inspecteurs Cleveland et Spaulding et du médecin légiste, le Dr. Raffin. Estes Hackett est dans la foule, ainsi que le sergent Craig déguisé.

Vernon a été retrouvé la chemise et la veste déboutonnées et le pantalon sur les chevilles. Sa gorge a été tranchée et il a été poignardé trois fois dans la poitrine (deux coups au cœur) avec un couteau effilé. Un L ou un V dans un cercle a été tailladé sur son estomac (voir Figure 3). Son portefeuille, son argent et sa montre ont disparu.

La nuit

Parmi ceux qui arpentent l'East End cette nuit, figurent le Dr. Blessing et Hackett et ses milices ; l'un comme l'autre peuvent être rencontrés dans les rues ou les pubs de Whitechapel et Stepney.

Cette nuit, Joan Bayldon fait une quatrième victime. Charles Pettit, un marin, est tué à la sortie d'un bouge de Whitechapel appelé le Cheval Aveugle, qui se situe dans Denmark Street près des London Docks. Les descriptions des audiences du 30 octobre au 1er novembre donnent plus de détails. Si les investigateurs découvrent le cadavre, ils devraient subir une perte de 0/1D3 points de Santé Mentale.

Les chasseurs — les infirmiers de l'asile Malbray

Les chasseurs sont Jack Rutherford et Joseph Niewicki, des infirmiers de l'asile Malbray à qui le Dr. Vandorff a ordonné de retrouver Joan Bayldon avant que la police ne le fasse. Ils savent que la jeune femme pourrait dénoncer les expériences peu orthodoxes du médecin et sont décidés à la réduire au silence, ainsi que tous ceux qui ont appris la vérité, par n'importe quel moyen.

Les chasseurs se déplacent généralement (70 % du temps) avec le cab de l'asile quand ils se rendent dans l'East End mais prennent aussi parfois le train (30 % du temps) depuis Hackney. Par la suite, quand ils seront rejoints par Rolf Mansche (le troisième infirmier de l'asile) et le Dr. Vandorff lui-même, ils se serviront du second véhicule de l'asile, qui est plus grand. Tous les deux ont leurs portières marquées "Asile Malbray".

Les chasseurs et leurs véhicules constituent la piste la plus évidente vers l'asile Malbray. Les investigateurs peuvent les suivre en voiture jusque là, relever le nom inscrit sur les portières et visiter l'asile plus tard ou suivre les chasseurs vers Hackney, et Malbray, en train.

Soulignons qu'il leur arrive de patrouiller dans les rues même les jours où ils assistent aux audiences.

Accosté par les investigateurs pendant une audience ou dans l'East End, Rutherford (qui parle toujours pour les deux) prétend qu'ils ne sont que des spectateurs curieux ou des fêtards. Ils sont en congé et cherchent à prendre du bon temps. Les deux hommes n'hésitent pas à recourir à la force pour se débarrasser des questionneurs insistants, mais ils peuvent préférer la fuite devant le nombre.

Les chasseurs finissent par utiliser les grands moyens contre ceux qui interfèrent avec leur traque, y compris contre leur collègue de travail, le Dr. Christopher Blessing. Leurs tactiques sont décrites par la suite dans "Les chasseurs s'occupent des fouineurs" et "Enfermés !" dans la section "Événements spéciaux".

JOHN RUTHERFORD, dit "Jack", infirmier à l'asile Malbray, ruffian

Jack Rutherford est un fumeur invétéré proche de la quarantaine, une brute mal rasée et débraillée. Sa chevelure et sa moustache noires et ses yeux qui louchent lui donnent un air cruel. Mauvais, mais assez malin pour reconnaître plus fort que lui, Jack était un détrousseur typique des rues de Hackney avant que le Dr. Vandorff ne lui confie ce travail "d'infirmier." Il contrôle les patients de Malbray par la terreur, en les battant avec sadisme, de concert avec Niewicki.

Il dirige les infirmiers de Malbray et les recherches de Joan Bayldon. Vandorff lui inspire un mélange de peur et d'admiration : le vieil homme est clairement brillant mais manque de scrupules en ce qui concerne le choix de ses sujets d'expérience. Rutherford aime Niewicki et Mansche, mais méprise le reste du personnel de l'asile.

Il soupçonne le Dr. Blessing de parcourir l'East End à la recherche de Joan Bayldon. Jack ne sait pas comment celle-ci est devenue folle mais, ayant aidé à transporter Billy Ashworth au grenier après une des dernières expériences du docteur, il pense qu'il est arrivé à Joan quelque chose de semblable. Pour l'instant, il obéit sans rechigner aux ordres de Vandorff mais compte bien, plus tard, tirer parti de ce qu'il sait sur ce vieux salopard.

Jack porte toujours sur lui un magnifique Bowie à manche de nacre (volé, bien sûr). Dans la voiture, ou quand il prévoit des ennuis, il peut avoir un revolver cal. 38.

JOSEPH NIEWICKI, infirmier de l'asile Malbray, ivrogne sadique

Niewicki est un petit Polonais courtaud aux cheveux filasses. Il a l'air bête, sale et encore plus négligé que Rutherford. Son visage est généralement rougi par l'alcool, une habitude qui lui a sérieusement embrouillé la cervelle. Ses yeux furieux regardent dans le vide et son sadisme dépasse même celui de Rutherford.

Il persécute cruellement ceux qu'il juge impuissants ou faibles, mais lui-même a peur de tout le personnel de l'asile, sauf du Dr. Blessing. Il obéit humblement aux ordres de tous, mais s'éclipse fréquemment pour se saouler et tourmenter les patients. C'est un illettré qui parle avec hésitation le polonais et un peu l'anglais.

Niewicki porte toujours un grand canif et quand il est dans une des voitures, il cache un manche de pioche sous le siège, par simple précaution.

ROLF MANSCHE, dit "Wolf", infirmier géant de l'asile Malbray

Rolf Mansche est une montagne de chair de 2,10 m et 135 kilos avec une longue chevelure et barbe noires. Malgré son apparence inquiétante, c'est le moins malveillant des infirmiers. C'est un homme extrêmement tranquille et solitaire, qui aime chasser ou travailler dans la nature à Malbray. Il n'est pas très brillant et ne comprend donc pas exactement ce qui est arrivé à Joan Bayldon et pourquoi Rutherford et les autres la recherchent dans l'East End. Il parle avec un fort accent autrichien.

Il y a quelques années, sa femme Greta a caché le "Dr. Vandorff" alors qu'il était en fuite à Budapest et s'est laissé convaincre de l'accompagner à Londres. Rolf, qui oublie bien souvent la véritable nature et identité du médecin, a suivi. C'est un homme bon qui travaille pour des méchants. Il ne se rendra complice d'aucun meurtre, à moins que sa femme ou lui ne soient menacés. Quand il pourchasse Joan Bayldon, il fait tout ce qu'il peut pour la capturer vivante et empêche les autres de la tuer si c'est possible. Il n'attaque les investigateurs que si ceux-ci le provoquent.

Rolf est appelé Wolf (Loup) par Niewicki et Rutherford qu'il tolère tout juste. Il apprécie plutôt le reste du personnel. Il ne porte aucune arme, à moins d'être à la chasse dans la nature, dans les environs de Malbray ; il suffit de le regarder pour comprendre qu'il n'en a pas besoin.



Le Dr. Vandorff et ses infirmiers

28 octobre

Le matin

Si les investigateurs ont été consultés par Scotland Yard sur l'affaire et s'ils ont conservé de bonnes relations avec les autorités, ils sont invités à examiner le cadavre de Charles Pettit et l'étrange symbole qu'il porte.

L'enquête Rodrigues s'achève. Sont présents les inspecteurs Cleveland et Spaulding, le sergent Craig, le Dr. Blessing, Rutherford et Niewicki, Hackett et ses compagnons. Les hommes de Hackett font un scandale et reprochent à la police son inefficacité, excités qu'ils sont par la rumeur du meurtre de la nuit dernière (dont les détails n'ont toujours pas été rendus publics).

L'enquête Vernon continue. Y assistent le sergent Craig, Rutherford, Niewicki, Hackett et sa troupe hargneuse (2D6). Les témoignages des *constables* locaux révèlent que plusieurs vagabonds des chantiers ferroviaires ont applaudi à la vue du cadavre de Vernon que l'on retirait des chantiers, mais que le crime ne semble pas avoir eu de témoins. Plus important, une bobine de fil a été retrouvée près du corps. (Voir "Sur les traces du tueur", page 117.)

Les journaux de l'après-midi apportent les premières nouvelles du meurtre d'une personne non identifiée la nuit précédente. Aucun détail n'est donné.

La nuit

Cette nuit l'East End grouille encore de ceux qui recherchent le tueur ou spécifiquement Joan Bayldon. Les rues et les pubs de Whitechapel, Stepney et Spitalfields sont hantés par un sergent Craig déguisé, Hackett et ses bandes de miliciens belliqueux, Rutherford, Niewicki et Mansche de l'asile Malbray, le Dr. Raffin et le Dr. Blessing.

29 octobre

Le matin

Aujourd'hui, les journaux hurlent à "Jill l'Éventreuse" en caractères de cinq centimètres. Ils s'appuient sur les longs cheveux retrouvés dans la main de Rodrigues, la quasi-nudité de Vernon et la bobine de fil perdue à proximité, l'intention déclarée de Clark de trouver une prostituée et des témoins affirmant avoir vu la quatrième victime quitter un pub en compagnie d'une inconnue.

L'enquête Vernon se conclut sans qu'aucun personnage important n'y assiste.

La nuit

Cette nuit, Rutherford, Niewicki, Mansche, Blessing, Craig (déguisé) parcourent l'East End, ainsi que Hackett et plusieurs bandes de ses miliciens.

Enragés par les titres du matin sur "Jill l'Éventreuse", ces derniers décident de remplacer la justice. Cette nuit (ou tout autre où les investigateurs sont effectivement dans le quartier), ceux-ci tombent sur un lynchage.

Deux femmes qui se disputaient et échangeaient des coups dans la rue ont été repérées par 3D6 des membres les plus agressifs du Comité des Citoyens. L'une d'elles est couverte de sang et les miliciens ivres ont décidé qu'elles étaient les coupables. Il s'agit, en réalité, de sages-femmes qui ont travaillé à un accouchement tard dans l'après-midi ; elles ne se battaient que sur le partage de la paye. Les miliciens veulent les pendre dans la rue. Quelque 3D6 spectateurs sont aussi présents et ne savent que penser de la situation. Les miliciens se sont emparés des femmes et ont jeté une corde par-dessus une enseigne. Ils se préparent à pendre d'abord la plus vieille.

Les investigateurs vont certainement intervenir. Un ou deux coups de feu en l'air ou des coups de sifflets de police répétés peuvent arrêter la chose, ou l'accélérer en cas d'échec d'un jet

Dr. Christopher Blessing, médecin à l'asile Malbray



Christopher Blessing est un beau jeune homme blond de corpulence moyenne. Mais la disparition de Miss Bayldon l'a terriblement affecté et il se montre maintenant inquiet, mal rasé, exténué et désespéré. Ses vêtements, typiques de la classe moyenne, sont fatigués. Il n'a pas de famille à Londres.

Il est médecin en second à l'asile Malbray, depuis près de deux ans. Il ne soupçonne absolument pas les recherches et expériences démentes de son supérieur, le Dr. Vandorff, directeur de Malbray. Quand il en apprend les méfaits, il se détourne avec dégoût de son employeur et avertit éventuellement la police de ce qu'il sait.

Malheureusement, cela l'oblige à révéler que Joan Bayldon est le meurtrier de l'East End. Blessing n'a compris qu'il en était amoureux que ces deux derniers mois. Il ne l'a dit à personne, pas même à la jeune femme. Au moment de sa disparition, il a questionné Vandorff qui a prétendu ignorer où elle pouvait être. Puis les meurtres ont commencé et Rutherford et Niewicki se sont mis à passer l'essentiel de leur temps à l'extérieur. Blessing, qui connaissait partiellement le passé médical de la mère de Joan, interrogea à nouveau Vandorff. Cette fois-ci, ce dernier prétendit que Joan avait bien succombé à une démence héréditaire et qu'il la soupçonnait d'être responsable des meurtres de l'East End !

Depuis, Blessing fouille l'East End de son côté pour retrouver Joan. Il a d'abord l'intention de la ramener à Malbray pour la soigner. Il ne fait pas confiance à Rutherford et Niewicki et les évite quand il les y voit.

Si les investigateurs le questionnent, Blessing ne révèle pas les raisons de sa présence dans l'East End : il prétend n'assister aux enquêtes que par curiosité professionnelle. Des jets de Psychologie réussi soulignent son anxiété et le fait qu'il semble toujours chercher quelqu'un quand il arpente l'East End. Plus tard, quand il sait que les expériences du Dr. Vandorff sont responsables de la démence de Joan, il se montre plus sincère. S'il pense pouvoir leur faire confiance pour la capturer et la soigner, il s'allie à eux, ce qui déchaîne malheureusement la violence de Rutherford et Niewicki comme décrit dans "Les chasseurs s'occupent des fouineurs", page 116 et "Enfermés !", page 118.

Le Dr. Blessing peut être très utile aux investigateurs, car il a accès à l'asile Malbray et aux informations qu'on peut y trouver. (Voir "L'histoire du Dr. Blessing", page 118.) Et si lui et les investigateurs capturent Joan, il peut l'hypnotiser pour en tirer des renseignements encore plus importants, comme indiqué dans "Une rencontre avec Annie", page 117.

Blessing est fou amoureux et déterminé à protéger Joan. Il insiste pour qu'elle ne soit pas livrée à la police après sa capture, afin qu'elle soit soignée plutôt que pendue.

Il prend le train pour aller de Hackney à Whitechapel et pour rentrer ; des investigateurs rusés peuvent donc le suivre jusqu'à l'asile Malbray.

de Chance. Sinon, la réussite d'un jet de Baratin de la part d'un personnage pauvrement habillé ou de Persuasion d'un plus élégant met fin à la pendaison. Il faut, cependant, fournir une bonne raison même en cas de jet réussi, par exemple demander à ce qu'on entende d'abord les femmes.

Une fois que la situation est désamorcée, les miliciens et les badauds se dispersent. Mais si les jets sont des échecs graves, la bande s'empare des intrus et les passe à tabac, puis pend les deux femmes. Si le Gardien le souhaite, il peut faire intervenir le sergent Craig si les investigateurs n'arrivent pas ou ne veulent pas maîtriser la situation ; sa couverture est alors brûlée et il n'apparaîtra plus déguisé de toute l'aventure.

Si les investigateurs n'arrêtent pas le lynchage, ils perdent 1/1D4 points de Santé Mentale alors qu'ils regardent, impuissants, les deux malheureuses être exécutées.

30 octobre

Le matin

L'enquête Vernon continue. Le sergent Craig et l'inspecteur Spaulding sont présents.

L'après-midi



Figure 4

L'enquête sur la mort de Charles Pettit commence dans l'école de Whitechapel où s'était tenue l'enquête Vernon. L'inspecteur Spaulding est entendu ; dans l'assistance se trouvent le Dr. Raffin, le Dr. Blessing, Rutherford, Niewicki, Mansche et le sergent Craig, déguisé et en retard.

Pettit, 24 ans, était un marin de Liverpool. Juste après 2 h le 28, une serveuse a retrouvé son corps dans une allée derrière le Cheval Aveugle, un pub de Denmark Street. Sa gorge a été proprement tranchée, apparemment avec un rasoir, sa chemise découpée et un dessin entaillé dans sa poitrine : un petit triangle à l'intérieur d'un plus grand enserré dans un cercle (voir Figure 4).

Dans l'assistance, une rumeur, qui sera ensuite publiée par les journaux, circule selon laquelle Pettit a été vu pour la dernière fois alors qu'il quittait Le Cheval Aveugle en compagnie d'une jeune femme. Le surnom de Jill l'Éventreuse se répand comme une traînée de poudre dans l'East End.

La nuit

Cette nuit, le quartier est parcouru par Craig (déguisé), Spaulding, Rutherford, Niewicki, Mansche, Blessing, Raffin et Hackett et ses bandes.



Figure 5

Joan Bayldon réussit à se glisser entre les mailles du filet et à frapper encore. La victime est un jeune *toff* [du gratin], David Cook, dont le père appartient à la Chambre des Lords. Les détails du meurtre sont donnés dès maintenant car l'enquête ne commencera que vers la fin de ce scénario. Le cas échéant, la vue du cadavre de Cook entraîne une perte de Santé Mentale de 0/1D3 points.

Cook, 26 ans, était un riche désœuvré qui fréquentait souvent les tavernes et les maisons closes de l'East End. Le matin du 31, vers 4 h, le *constable* Morris Hudnall a découvert son corps dans un tas d'ordures d'une ruelle donnant sur Sidney Street, près du London Hospital. Il avait un épissoir planté dans la tempe (identifié plus tard comme ayant appartenu à Charles Pettit). Ses vêtements étaient en partie défaits ; sa chemise avait été découpée et l'abdomen entaillé d'un curieux dessin (voir Figure

5). Si les investigateurs examinent le symbole en voyant le cadavre ou en s'en faisant montrer un croquis par Scotland Yard, ils identifient, sur un jet de Mythe de Cthulhu réussi, un Tyndalon, un symbole lié aux Chiens de Tindalos.

31 octobre

Le matin

Si les investigateurs ont été consultés par Scotland Yard et gardent sa confiance, on leur demande d'examiner Cook et de dire ce qu'ils pensent du symbole tailladé sur le cadavre. L'enquête Vernon commence ce matin. Sont présents les inspecteurs Cleveland et Spaulding, le sergent Craig et Hackett accompagné de 3D6 de ses hommes turbulents et tapageurs. En s'appuyant sur les rumeurs d'un autre meurtre commis la nuit précédente, ces derniers demandent la démission de Spaulding, de Cleveland et du (généralement populaire) commissaire de la Police Métropolitaine, Sir Edward Bradford. Leurs appels tonitruants les font bientôt escorter dans la rue par plusieurs *constables*.

L'après-midi

L'enquête Pettit continue. Les inspecteurs Cleveland et Spaulding sont entendus. Assistent aussi à l'audience, le Dr. Raffin, Rutherford, Niewicki, Mansche et le Dr. Vandorff dans sa chaise roulante. Estes Hackett et 3D10 de ses fidèles se présentent également mais ils ne sont pas autorisés à entrer et quand ils essaient de manifester dans la rue, la police se charge de les disperser.

L'enquête révèle que Pettit a bien été vu pour la dernière fois alors qu'il quittait Le Cheval Aveugle avec une jeune femme après 1 h dans la nuit du 27 au 28. D'après les témoins, sa compagne, petite et attirante, devait avoir entre 20 et 25 ans et portait de longs cheveux châtains. L'argent et les objets personnels de Pettit ont disparu. D'après l'un de ses compagnons de bord, ces derniers comprenaient un épissoir à manche d'ivoire qui faisait sa fierté ; cela n'a pas encore été rendu public mais cette arme a été utilisée pour tuer David Cook cette nuit même.

Dans l'après-midi, les journaux font état pour la première fois du meurtre de David Cook et de la récompense de 500£ offerte par son père, sir Brian Cook, lord Rexford. Le jeune homme aurait été vu en compagnie d'une jeune femme juste avant sa mort.

La nuit

Cette nuit, la chasse au tueur, que tout le monde croit maintenant être une femme, s'intensifie. Aux innombrables *constables* viennent s'ajouter les bandes commandées par Hackett ; le sergent Craig, déguisé, arpente aussi les rues. Rutherford, Niewicki et Mansche fouillent de même l'East End ainsi que le Dr. Blessing.

Pendant ce temps, à l'asile Malbray, la chose qui était Billy Ashworth, finit de se transformer complètement en Rejeton d'Ubbo-Sathla.

1er novembre

Le matin

Les journaux donnent plus de détails sur le meurtre de Cook et appellent la population du quartier à une plus grande collaboration.

L'après-midi

L'enquête Pettit continue avec des témoignages sans intérêt pour l'essentiel. Dans le public se trouvent Craig (déguisé), le Dr. Raffin et un Estes Hackett solitaire.

Joan Bayldon

Joan Bayldon a tout juste vingt ans et reste toujours attirante malgré la saleté dans laquelle elle s'est plongée (au physique comme au moral) en venant dans l'East End. Elle est petite, mince et délicate avec de longs cheveux châtains et des yeux bleus. L'épreuve l'a rendue pâle, amaigrie et un peu hagarde ; ses vêtements sont déchirés et sales.



Elle croit maintenant être une prostituée surnommée "Annie la Dingue", sa propre mère. Les expériences du Dr. Vandorff lui ont donné une mémoire adoucie de sa défunte mère et la vue traumatisante du Chien de Tindalos a déclenché sa régression dans cette identité.

Comme Annie la Dingue, Joan est discrète, timide et très soupçonneuse. Annie était une dangereuse paranoïaque susceptible de violence, d'où son internement à l'asile Malbray. Annie se glisse sans bruit dans les rues misérables de l'East End et gagne sa vie en cousant dans un atelier de Wentworth dans Whitechapel. Quand le malheureux shilling qu'elle gagne ne suffit plus à la faire vivre, elle se vend à des étrangers pour le prix d'un repas ou d'un lit.

Comme sa mère, Joan est complètement solitaire et misérable. Ses seules avoirs sont les pauvres vêtements qu'elle porte et un sac à main qui contient quelques articles de toilette, un rasoir sabre et un couteau genre stylet.

Mais son malheur ne s'arrête pas là. Joan rêve quelquefois de la grande forme monstrueuse d'un chien squelettique qui la poursuit à travers des nappes de brume. D'étranges dessins anguleux flottent autour de la créature : triangles, carrés, trapèzes et des angles de toutes ouvertures. Quand elle se réveille, elle comprend que le rêve est bien réel et que ce n'est qu'en satisfaisant la faim de la chose du rêve qu'elle peut y échapper. Alors elle tue pour elle et lui laisse des victimes entaillées d'angles. Mais cette intuition démente ne peut suffire à la sauver...

La méthode de Joan/Annie est simple : trouver un ivrogne, lui proposer du bon temps, l'emmener dans un endroit désert et, quand son esprit est occupé ailleurs, le tuer ; après Paolo Rodrigues, elle a appris à choisir des proies d'un plus petit gabarit et complètement soûles. Après quoi, elle entaille le symbole dans le corps, prend l'argent de l'homme (si elle en a le temps) et trouve une fontaine ou un bassin pour laver le sang de ses vêtements. Joan sait que si elle est inquiétée, elle peut toujours expliquer ses habits ensanglantés en prétendant être une sage-femme de retour d'un accouchement. Le lendemain, elle vole ou achète de nouveaux vêtements pour remplacer ceux qui sont tachés.

Il faut noter que Joan ne perd pas de Santé Mentale pour les meurtres qu'elle commet, puisque l'identité coupable est celle de sa mère, mais elle en perd effectivement quand le Chien se matérialise à la fin du scénario. Si elle en est sauvée, son identité peut lui être rendue par un traitement prolongé.

Des informations complémentaires sur Joan/Annie sont fournies dans la section "Événements spéciaux", page 117.

La nuit

L'East End est étrangement tranquille cette nuit. Parmi ceux qui patrouillent dans les rues, on compte Craig (déguisé), Blessing et Hackett avec plusieurs de ses bandes.

Joan Bayldon fait sa dernière victime. Dans une cour sur Myrdle Street, en plein cœur de Whitechapel, elle tue un vagabond obèse et ivre, Giovanni Baccala, 40 ans. La gorge est tranchée d'une main sûre, la veste puante découpée et le même dessin que pour la précédente victime (voir Figure 5) est entaillé dans sa poitrine. On ne sait pas grand-chose sur Baccala et le peu d'informations disponibles ne sera rendu public qu'après la fin de l'aventure. Un boucher ivre trébuche sur le cadavre peu avant l'aube, le 2 novembre.

2 novembre

Le matin

Encore une fois, si les investigateurs ont été consultés par Scotland Yard et qu'ils sont restés en bons termes, ils sont invités à examiner le corps de Baccala peu de temps après le lever du soleil. La perte de Santé Mentale provoquée par la vue de ce cadavre boursouflé et sanglant est de 0/1D4 points. De nouveau, réussir un jet de Mythe de Cthulhu permet d'identifier le Tyndalon dans l'étrange figure triangulaire.

L'après-midi

L'enquête Pettit continue de pressurer les témoins et les relations de la victime pour obtenir les moindres détails. Dans l'assistance se trouvent le sergent Craig déguisé, Rutherford, Niewicki, Mansche et le Dr. Vandorff.

La nuit

L'East End grouille de chasseurs, tous plutôt nerveux. Parmi eux, il y a Hackett et plusieurs dizaines de ses bandes de miliciens, saouls pour la plupart et bouillant d'en découdre. Le mystérieux Dr. Raffin rôde aussi dans les ombres de ce secteur. Rutherford, Niewicki et Mansche sont également présents et s'ils rencontrent le Dr. Blessing, qui patrouille de son côté, ils peuvent essayer de mettre fin à son interférence ; voir "Les chasseurs s'occupent des fouineurs" et "Enfermés !" dans la section "Événements spéciaux", respectivement pages 116 et 118.

3 novembre

Le matin

L'enquête sur la mort de David Cook commence dans une église de Whitechapel. Le père du défunt, Sir Brian Cook, y assiste, hautain et belliqueux. Les inspecteurs Cleveland et Spaulding et le Dr. Raffin sont entendus. Le sergent Craig est aussi là ; Hackett et sa bande se voient encore une fois refuser l'entrée.

L'après-midi

L'enquête Pettit se termine enfin ; les détectives du Yard, Cleveland et Craig, assistent à l'audience.

Les journaux donnent plus de détails sur le meurtre de David Cook et parlent pour la première fois d'une sixième victime non encore identifiée.

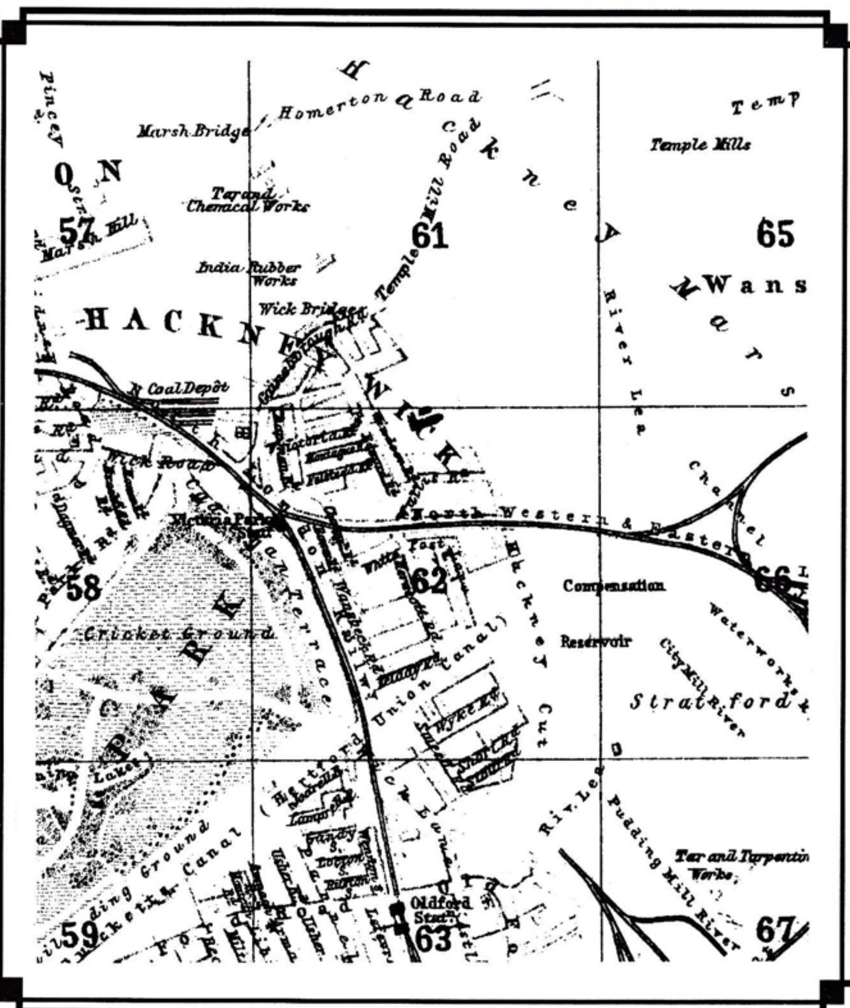
La nuit

Les inspecteurs Cleveland et Spaulding dirigent personnellement une vaste chasse à l'homme nocturne dans les rues de l'East End. Le sergent Craig y participe aussi avec des dizaines de bobbies. Sont également présents le Dr. Blessing, Rutherford, Niewicki et Mansche de l'asile Malbray ; comme précédemment, les chasseurs peuvent essayer d'empêcher Blessing de se mêler des affaires de Vandorff. Hackett et ses fidèles patrouillent aussi en force.

Entre le crépuscule et l'aube, le Chien de Tindalos qui poursuivait Joan Bayldon finit par atteindre Londres. Des précisions sur son arrivée figurent dans "L'arrivée de la bête." Cet événement dure jusque dans la journée du 4 novembre.

Une visite à l'asile Malbray

À un moment ou à un autre, l'attention des investigateurs devrait se porter sur l'asile Malbray, soit en ayant suivi le cab des chasseurs depuis l'East End ou le Dr. Blessing (qui prend le train pour se rendre à Whitechapel), soit en ayant pris connaissance des sinistres activités du directeur de l'asile après avoir gagné la confiance ce dernier ou de Joan Bayldon.



Hackney

Le personnel de l'asile Malbray

Le personnel de l'asile Malbray se compose normalement de deux médecins, trois infirmiers et quatre infirmières ; Joan Bayldon, la quatrième infirmière, est actuellement en fuite. Les infirmiers ont été décrits dans l'encart "Les chasseurs" ; le Dr. Blessing et Joan Bayldon font tous deux l'objet d'encarts précédents.

DR. ALEXANDER VANDORFF, aliéniste, savant fou

Le Dr. Alexander Vandorff est un petit homme ratatiné aux jambes malades et tordues. Il parle un bon anglais avec, cependant, un fort accent autrichien. Il est chauve, porte un pince-nez et ne peut quitter sa chaise roulante. Au mieux, il parvient à franchir de petites distances en s'appuyant sur des cannes. Malgré (ou à cause de) sa faiblesse physique, le Dr. Vandorff a l'esprit vif et imaginatif. Il a une grande connaissance du fonctionnement du cerveau humain et de ses réactions aux drogues. Quand sa maladie s'est déclarée (grave arthrite des jambes), il est devenu obsédé par l'idée de vaincre son handicap avec les pouvoirs inconnus de l'esprit. Sa quête pour libérer l'esprit de la chair fragile l'a conduit à toutes sortes d'expériences dangereuses, généralement pratiquées sur les autres.

Les écrits des alchimistes du moyen âge, dont les expériences ont entraîné de nombreuses découvertes dans le domaine de la chimie et de la métallurgie, ont constitué un de ses axes de recherche. À travers leurs expérimentations d'une méthode de transmutation des métaux vulgaires en or, ces "protochimistes" visaient à la perfection spirituelle. Pour les alchimistes, la personne qui réussissait à atteindre cette perfection était alors en mesure de transformer le monde physique et changer le plomb en or. Cette quête les a conduit à découvrir nombre de procédés, formules, composés et drogues, ces dernières intéressant particulièrement le Dr. Vandorff. C'est grâce à ses études alchimiques que celui-ci a découvert *Les Mystères du Ver* de Prinn et qu'il a ainsi été initié au Mythe de Cthulhu. Ses expériences avec la drogue Liao, dont la formule est donnée par Prinn, sont à l'origine des événements de cette aventure. Vandorff est né en Autriche sous le nom de Arnst von Draffen. C'est là-bas qu'il a étudié la médecine, la chimie et la psychologie pendant de nombreuses années.

Il y a un peu plus de 11 ans, alors qu'il était directeur d'un établissement pénitentiaire réservé aux fous dangereux, le Dr. von Draffen a été impliqué dans la mort d'au moins un de ses pensionnaires, une mort causée par ses cruelles expériences. Il s'enfuit alors à Budapest où il fut aidé par Rolf et Greta Mansche. Il arriva ensuite à Londres et parvint à obtenir un poste à l'asile Malbray. Il en devint bientôt le directeur et remplaça l'essentiel du personnel par des gens choisis par lui, des gens qui ne poseraient pas de questions sur ses méthodes.

Vandorff est froid et calculateur ; il n'a que peu de respect pour la vie humaine, surtout quand elle se trouve sur le chemin de la connaissance. Il n'est pas plus scrupuleux quand il s'agit de protéger sa situation actuelle. Il est prêt à sacrifier son personnel et ne fait confiance qu'à Greta Mansche, Rutherford et Niewicki pour ce qui concerne ses activités secrètes. Ce sont eux qu'il utilise pour les affaires délicates, comme la disparition d'un patient à problèmes ou de visiteurs trop curieux.

Le Dr. Vandorff ne quitte presque jamais son fauteuil roulant et n'est pas armé en temps normal. S'il s'attend à des ennuis, il peut dissimuler un revolver cal. 38 dans un recoin de son fauteuil. Il porte sur lui des clés qui ouvrent toutes les portes de Malbray. Il respecte généralement l'emploi du temps suivant : examen des patients le matin, paperasserie et suivi d'autres patients l'après-midi, puis travail dans son laboratoire le reste de la journée, bien souvent jusque très tard dans la nuit. Il lui arrive de prendre le temps d'accueillir un visiteur, d'aller voir où en est Billy Ashworth ou, exceptionnellement, de se rendre en ville.

GRETA MANSCHE, infirmière

Greta est une femme puissamment bâtie, l'allure sévère et les cheveux courts. Elle se montre positivement glaciale envers tous, son mari Rolf excepté. Elle parle avec un fort accent autrichien d'une voix métallique et exige attention et obéissance. Elle est la plus insensible des infirmières et les patients ont appris à la craindre par expérience. Des pensionnaires emprisonnés sans raisons valables (voir "Enfermés !" dans la section "Événements spéciaux", page 118) ne peuvent en attendre aucune pitié.

Greta est d'une loyauté absolue envers Rolf et le Dr. Vandorff et fait tout ce qu'elle peut pour les aider. Elle savait que von Draffen fuyait les autorités quand elle l'a recueilli à Budapest et se doute bien qu'il poursuit ici, à Malbray, ses expériences discutables. Mais le médecin a récompensé sa loyauté en l'emmenant dans la cité des merveilles (Londres) et en lui offrant une position de pouvoir (infirmière-chef de Malbray).

Greta est l'infirmière de garde de la matinée et du début d'après-midi. Elle ne s'absente que pour préparer les repas des patients et du personnel. Elle ne quitte que rarement Malbray. Elle est généralement vêtue d'une tenue semblable à un uniforme et n'est pas armée ; comme son mari, c'est un adversaire redoutable même sans arme.

AGNÈS THURLSON, infirmière

Agnès est l'infirmière la plus neutre. Elle porte des cheveux noirs et raides, un grain de beauté sur le menton ; ses manières sont froides mais polies. C'est une employée qui accomplit strictement ses devoirs ; elle obéit aux ordres sans poser de questions.

Elle ne sait rien des expériences du Dr. Vandorff, sinon elle serait probablement suffisamment choquée et épouvantée pour aller prévenir la police. Elle est la plus compétente des infirmières de Malbray et, en l'absence de Joan Bayldon, c'est elle qui assure l'essentiel des soins auprès des malades. Elle a appris à ne pas faire attention aux divagations des patients, en particulier, aux délires paranoïaques qui visent le personnel...

Elle assure la garde de nuit. Elle aussi passe l'essentiel de son temps à Malbray, porte un uniforme mais aucune arme.

EWA MORLEY, infirmière

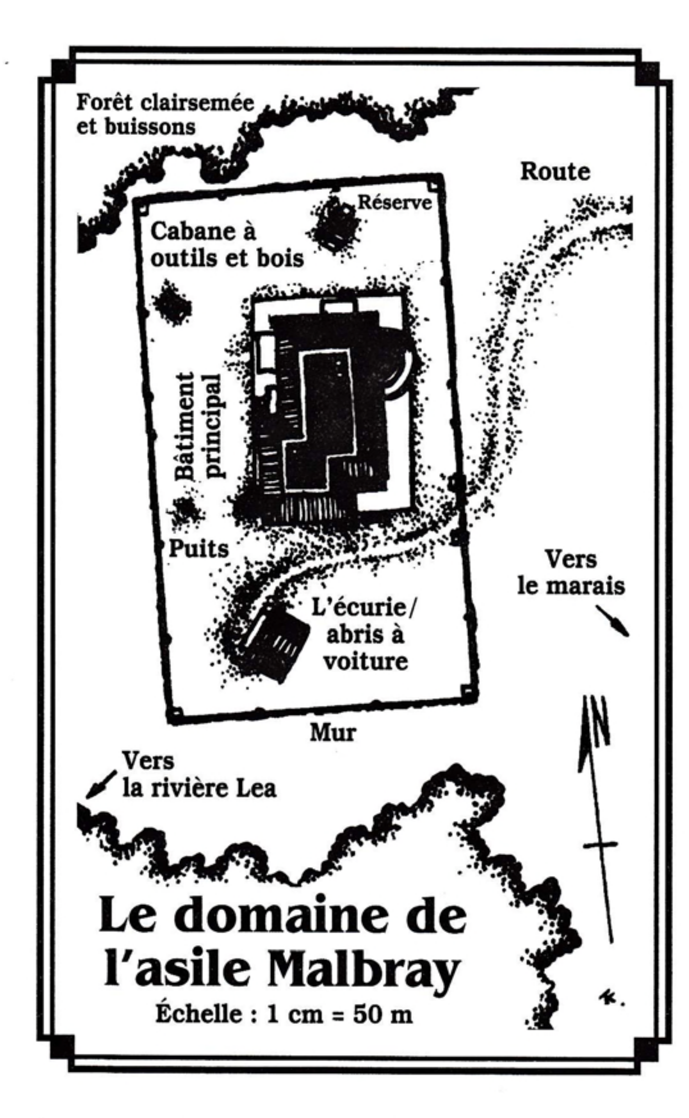
Ewa, la cinquantaine, est gentille et maternelle. Elle ne travaille qu'à mi-temps à Malbray, car elle est également employée par le London Hospital dans l'East End. C'est une veuve profondément religieuse, avec des cheveux blancs et de minuscules lunettes.

C'est l'infirmière la plus compatissante de Malbray ; elle se conforme cependant aux ordres du Dr. Vandorff et de ses subordonnés. Elle travaille d'abord à Malbray pour respecter une sorte d'obligation morale : son frère est mort seul dans un asile de fous. Elle écoute avec patience toutes les histoires que peuvent débiter les malades (y compris celles des investigateurs emprisonnés sous un prétexte quelconque) mais n'y voit que de la paranoïa, sauf preuves indiscutables. Elle a plus de chances d'énerver les investigateurs que de les aider. Elle ne sait rien des expériences de Vandorff.

Ewa travaille à Malbray l'après-midi et cuisine parfois pour les patients et le personnel. Elle aussi porte un uniforme et ne combat que pour défendre sa personne ou celle d'un patient.

L'asile Malbray se situe dans la circonscription de Hackney, au nord-est de la City. Il est isolé dans un endroit marécageux, entre le canal London Water Works et la rivière Lea. Une route étroite et peu fréquentée quitte Temple Mill Road pour rejoindre l'établissement à travers les marais.

L'asile est perché sur une petite colline entourée de landes broussailleuses piquées de quelques arbres et d'étendues uligineuses. L'enceinte contient une écurie/abri à voitures, une petite cabane à outils et à bois, un puits, une réserve et le bâtiment principal, massif. Les constructions sont détaillées dans



la section suivante et des précisions sur le personnel non encore décrit sont données en encadré.

En faisant une visite officielle à Malbray, les investigateurs sont accueillis par Greta Mansche ou, éventuellement, par une des autres infirmières. Elles n'admettent que les visiteurs qui ont une bonne raison de se présenter : venir voir un patient donné, préparer l'admission d'un nouveau pensionnaire ou discuter du cas de Joan Bayldon, par exemple. Sans bon prétexte, ils doivent réussir un jet de Baratin ou de Persuasion. Greta fait attendre les visiteurs dans l'entrée jusqu'à ce qu'ils puissent rencontrer le Dr. Vandorff à l'accueil.

Le Dr. Vandorff les questionne soigneusement sur les motifs de leur visite. S'ils semblent en savoir trop sur Joan Bayldon ou sur ce qui se passe dans l'asile, il fait droguer le thé par Greta comme précisé dans l'Événement spécial "Enfermés !". Questionné sur le personnel, Vandorff prétend que Miss Bayldon a filé avec un soupirant, que Blessing refuse d'accepter la vérité du fait de ses propres sentiments pour la jeune femme et que Rutherford et Niewicki sont juste en train de prendre du bon temps. Il explique ses propres apparitions aux enquêtes par sa curiosité professionnelle pour des meurtres qui ne peuvent être que l'œuvre d'un fou.

Les investigateurs préférant une approche plus indirecte essaieront peut-être de pénétrer dans Malbray sans se faire annoncer. Ce n'est guère raisonnable pendant la journée, mais une visite nocturne serait plus susceptible de réussir. Ils doivent réussir un jet de Grimper pour franchir le mur et peuvent ensuite fouiller les bâtiments annexes avec une relative sécurité : seul l'échec d'un jet de Chance effectué par l'investigateur disposant du POU le plus élevé alerte quelqu'un dans le bâtiment principal. Entrer dans ce dernier sans être repéré demande la réussite d'un jet de Discrétion par le personnage qui en possède le moins. La fouille de chaque étage exige un nouveau jet de Discrétion.

Un échec du jet de Chance ou de Discrétion signifie, au minimum, l'arrivée des infirmières et d'un infirmier. Les investigateurs surpris dans l'enceinte de l'asile sont capturés dans la mesure du possible ou abattus s'ils résistent. Les individus saisis sont questionnés sur les raisons de leur présence à Malbray et si Vandorff découvre qu'ils s'intéressent à Joan Bayldon, ils sont "Enfermés !" (voir "Événements spéciaux", page 118) ou tués sur-le-champ, leurs cadavres étant alors jetés dans le marais. Si les intrus semblent ne pas représenter un danger, ils sont remis à la police.

Si les investigateurs choisissent de laisser les autorités concernées s'occuper de Malbray, ils ont intérêt à donner des preuves solides de ce qu'ils avancent. Scotland Yard se montrera particulièrement intéressé d'apprendre comment les investigateurs ont fait le lien entre Malbray et les crimes, particulièrement s'il se révèle qu'ils ont hébergé une meurtrière. Des personnages rusés peuvent s'appuyer sur la théorie, qui contient une part de vérité, selon laquelle un patient échappé de l'asile serait responsable des meurtres. Le groupe peut aussi aller voir les autorités après la disparition mystérieuse de l'un d'entre eux lors d'une visite à Malbray. Le Gardien devra déterminer la bonne volonté de la police à vérifier leurs dires en se basant sur leur comportement passé : s'ils ont trompé les autorités ou se sont fait mal voir d'une manière ou d'une autre, elle ne fait rien ou pas assez pour retrouver des disparus ou des preuves accablant Vandorff.

Si Vandorff et son équipe sont avertis d'une prochaine perquisition de la police, ou la prévoient, ils s'arrangent pour cacher les pensionnaires suspects. Ceux-ci (Billy Ashworth ou des investigateurs kidnappés) sont drogués, débraillés et salis, ou déguisés en hâte d'une autre manière et attachés, à moins qu'ils ne soient tués et jetés dans le marais. Tout ceci n'est possible que si Vandorff est aidé par au moins un des infirmiers.

L'asile Malbray

Le mur

Le mur de pierre croulant qui entoure la propriété ne compte qu'une ouverture : le portail à pointe de fer qui interdit l'entrée... ou l'évasion.

L'écurie/abri à voitures

Ce bâtiment semblable à une grange abrite un cab à deux roues et une voiture plus grande à quatre roues, ainsi que quatre chevaux. Les deux tiers de l'espace intérieur sont réservés aux voitures et le reste aux chevaux. Il ne contient autrement que du foin, du grain, des harnachements et quelques rats.

La cabane à outils et à bois

Du bois s'empile contre un des murs, peut-être une dizaine de stères. Des établis sont encombrés d'outils : marteaux, haches, scies, clous, maillets, etc.

Le puits

L'eau est trouble et sableuse, mais potable.

La réserve

Près d'un siècle d'archives de l'asile sont entassées en piles branlantes dans ce bâtiment de plain-pied, bas de plafond. On y trouve aussi des effets personnels d'anciens patients et employés. Le curieux peut passer des heures à

Un docteur de prison en fuite

Des expériences abominables au nom de la science

Les autorités sont à la recherche du Dr. von Draffen, le directeur de la prison de Sturnsbad pour les Fous Criminels. Le Dr. von Draffen est accusé du meurtre de plusieurs prisonniers dont la mort passait jusqu'ici pour accidentelle. Des gardiens et des prisonniers ont dénoncé les méfaits supposés du Dr. von Draffen la semaine dernière après la découverte du corps mutilé d'un des pensionnaires de Sturnsbad, Kurt Frieburg.

Le Dr. von Draffen est aussi accusé d'avoir utilisé des détenus comme cobayes pour expérimenter des traitements par drogues et des techniques chirurgicales. Ses théories controversées lui avaient déjà valu l'attention du monde médical par le passé, mais il semble maintenant que sa carrière soit ruinée. Si ces accusations se révèlent justifiées, le Dr. von Draffen devrait bientôt sentir la corde du bourreau autour de son cou.

Le Dr. von Draffen a disparu peu de temps après la découverte du corps de Frieburg et les autorités ont lancé un avis de recherche le concernant. C'est un homme de faible corpulence, âgé de 52 ans. Son crâne est dégarni et il porte un pince-nez d'or. Ses jambes sont estropiées et il ne peut marcher que sur de courtes distances à l'aide d'une canne. On pense qu'il voyage seul et, malgré son infirmité, il doit être considéré comme dangereux.

Les symboles écarlates
Aide de jeu n° 3 —
Article d'un journal viennois daté du 13 Mai 1879

fouiller dans ces rebuts sans rien trouver qui soit en rapport avec l'aventure.

Le bâtiment principal

La construction de l'asile Malbray remonte à plus d'une centaine d'années. Le temps a considérablement altéré cette grande structure de pierre, mais elle tient toujours debout, effritée, grise et imposante. Une longue véranda court le long des côtés et de la façade et une tour domine le nord ; l'œil de bœuf qui en perce le toit conique suggère la présence d'une mansarde. L'intérieur est équipé pour l'éclairage au gaz mais plusieurs lampes à pétrole et bougies sont aussi utilisées, en particulier dans les chambres du personnel.

Rez-de-chaussée

L'entrée de l'asile est meublée de quelques chaises et d'un portemanteau. Les rares visiteurs attendent ici leur admission dans la salle d'accueil.

Celle-ci, attenante, contient des chaises luxueuses mais usées, un vieux divan et de nombreuses étagères couvertes de livres. Pour une bonne part, il s'agit de traités de médecine et de psychologie principalement rédigés en allemand, anglais ou latin mais on trouve aussi, entre autres, des ouvrages de philosophie, d'histoire ou d'anthropologie. Sur un jet de Trouver Objet Caché réussi à la moitié, on remarque quantité de travaux en langue allemande portant sur la psychologie et la philosophie, signés par un Dr. Arnst von Draffen. Aucun d'entre eux n'a d'intérêt pour la suite de l'aventure, mais les investigateurs se renseigneront peut-être sur l'auteur. Un jet de Bibliothèque réussi à la moitié permet de retrouver le nom du Dr. von Draffen dans un article d'un journal autrichien vieux de 11 ans ; une réussite en Allemand livre alors les informations contenues dans l'Aide de Jeu n° 3 (ci-contre). Pour l'essentiel, c'est dans cette salle que se traitent les affaires officielles de l'asile.

Les toilettes se situent entre la salle d'accueil et la salle de séjour.

Cette dernière offre aux très rares invités à titre privé de Malbray un mobilier légèrement plus reluisant que celui de l'accueil. Il s'agit du rez-de-chaussée de la tour. On y trouve une grande cheminée et quelques étagères de livres, comprenant des textes médicaux et des romans populaires.

La salle des archives contient un bureau et bon nombre de meubles-classeurs branlants en bois à l'intérieur desquels s'alignent d'innombrables dossiers de patients. Plusieurs heures de recherche et un jet de Bibliothèque réussi à la moitié permettent d'obtenir celui de "Annie la Dingue" Bayldon, prostituée démente et mère de Joan. Le dossier indique qu'elle a été internée à Malbray 25 ans plus tôt après avoir tué un "client" ; Annie demeura pendant tout son séjour une folle violente et délirante ; elle est morte il y a 20 ans en mettant au monde une fille de père inconnu.

Un vieux fauteuil roulant de bois reste à l'extérieur de cette pièce pour les visites au rez-de-chaussée du Dr. Vandorff. À proximité, un placard renferme des vêtements de pluie, des manteaux, des bottes, un balai, un seau, une serpillière et une paire de cannes.

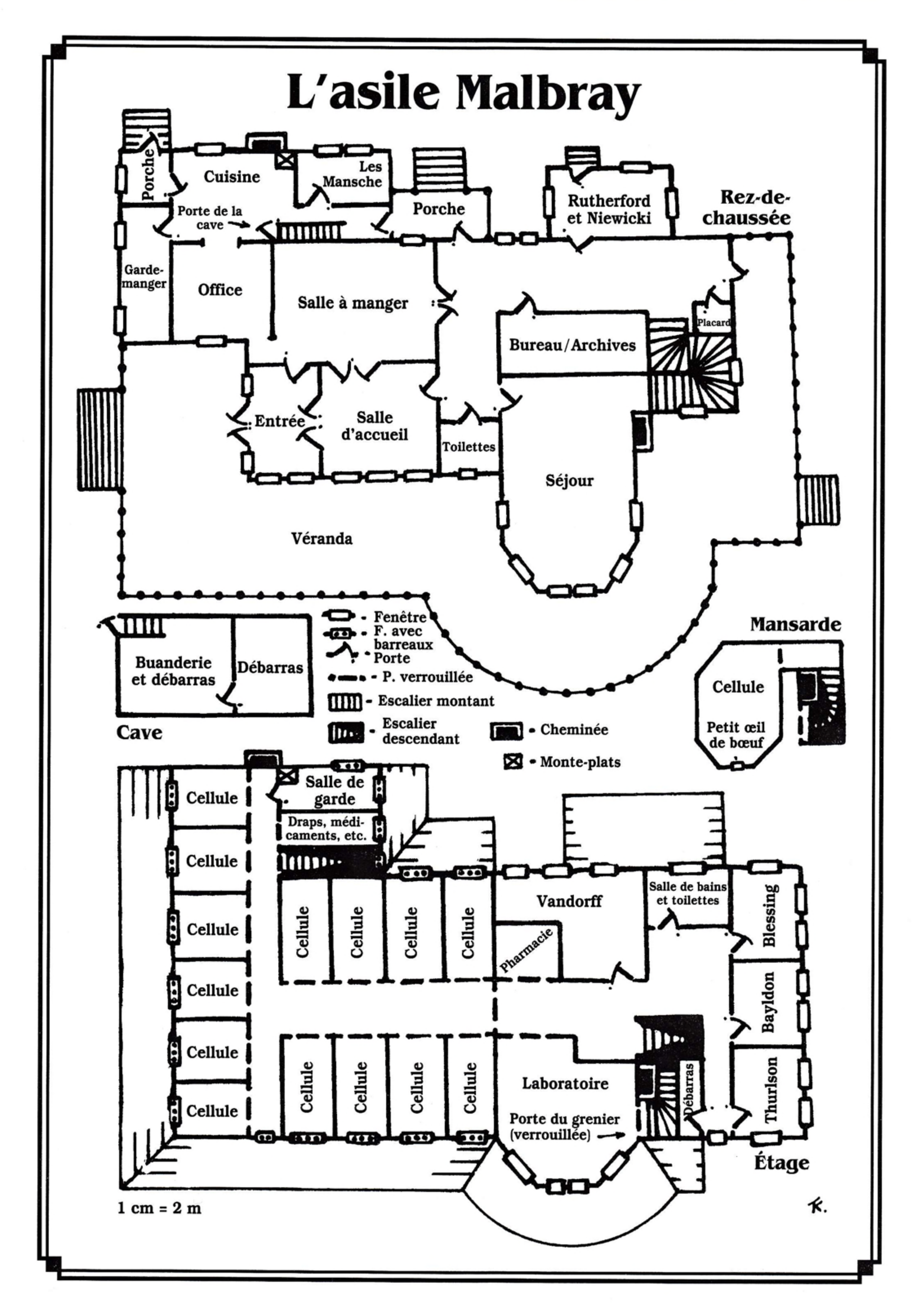
Sur le côté nord-ouest du bâtiment, une construction de bois rajoutée loge les deux "infirmiers" de Malbray, les chasseurs Jack Rutherford et Joseph Niewicki. La pièce est sale et sent l'alcool et la sueur. Elle contient trois lits branlants dont un inutilisé. Sous le plus sale (celui de Niewicki) traînent plusieurs bouteilles de gin (vides pour la plupart), un couteau de boucher sanglant et plusieurs queues de rats. Sous le deuxième lit, une cassette métallique verrouillée contient 5 à 6£, quelques bijoux bon marché, un revolver cal. 38 et des munitions. Près de chacun des lits, un coffre usé contient des vêtements : ceux de Niewicki sont dégoûtants, ceux de Rutherford seulement sales. Un fourneau à bois occupe un des coins et un fusil de chasse à double canon calibre 12 est accroché près de la porte intérieure à côté d'une étagère sur laquelle est posée une boîte de cartouches. Il y a aussi une clochette commandée depuis la salle de garde des infirmières à l'étage.

La salle à manger, rarement utilisée, contient une longue table et huit chaises de bois. Un lustre poussiéreux pend au-dessus et des portraits pauvrement exécutés d'anciens directeurs de Malbray sont accrochés aux murs.

L'office attenant contient la vaisselle et autres accessoires de table. Comme la salle à manger, il n'est guère utilisé puisque les employés prennent généralement leurs repas dans leur chambre. Un piège à rat vide est glissé sous une des armoires. La cuisine est grande et bien équipée, mais plutôt sale. Greta Mansche s'occupe généralement des repas du personnel et des patients, mais Agnès Thurlson et Ewa Morley l'aident ou la remplacent parfois. Porridge et ragoût constituent l'ordinaire qui s'agrémente quelquefois des produits de la chasse de Rolf Mansche. La cuisson se fait dans la cheminée ou sur le fourneau à bois. L'essentiel des réserves de nourriture sont entreposées dans le garde-manger voisin. Les plinthes sont percées de trous de rats et deux pièges sont installés à proximité. Près de la cheminée un monte-plats sert à hisser les repas des patients à l'étage supérieur. Un escalier conduit à l'étage des patients et, sous celui-ci, un autre mène à la cave.

Rolf et Greta Mansche logent dans la petite chambre attenante à la cuisine. Elle n'est meublée que d'un grand lit branlant et d'une armoire. Dans un tiroir plein de vêtements féminins, une bible allemande renferme, entre deux pages, un vieil article découpé dans un journal, reproduit dans l'Aide de Jeu n° 3 (ci-contre). Certains des vêtements de géant sont tachés de sang par les expéditions de chasse de Rolf. Une clochette, commandée depuis la salle de garde des infirmières, est installée dans la pièce.

Le porche attenant à la cuisine contient manteaux, bottes et autres.


L'asile Malbray
Rez-de-chaussée
Porche
Cuisine
Les Mansche
Porche
Rutherford et Niewicki
Porte de la cave
Garde-manger
Office
Salle à manger
Placard
Bureau/Archives
Entrée
Salle d'accueil
Toilettes
Séjour
Véranda
Buanderie et débarras
Débarras
Cave
Fenêtre
F. avec barreaux
Porte
P. verrouillée
Escalier montant
Escalier descendant
Cheminée
Monte-plats
Mansarde
Cellule
Petit œil de bœuf
Cellule
Cellule
Cellule
Cellule
Cellule
Cellule
Salle de garde
Draps, médicaments, etc.
Cellule
Cellule
Cellule
Cellule
Vandorff
Pharmacie
Salle de bains et toilettes
Blessing
Bayldon
Cellule
Cellule
Cellule
Cellule
Laboratoire
Débarras
Thurlson
Porte du grenier (verrouillée)
Étage
1 cm = 2 m
K.

Les Mystères du Ver

C'est une version anglaise du *De Vermiis Mysteriis* de Ludvig Prinn, une traduction de Charles Leggett imprimée à Londres en 1821. L'exemplaire détenu par Vandorff porte le numéro 6 d'une "Édition très limitée" non précisée.

Lire cette traduction de Leggett coûte 1D6/2D6 points de Santé Mentale et ajoute +10 % au Mythe de Cthulhu. Le multiplicateur de sort est de x2. Elle contient les sortilèges *Commander à un Fantôme, Contacter Yig, Créer la Drogue Liao, Créer un Zombie, Créer un Vitrail Vortex, Crux Ansata de Prinn, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Enfant de la Chèvre, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Signe de Voor, Transfert d'Esprit.*

... Et c'est ainsi qu'Emendib Kejir, qui, tour à tour, avait été mon geôlier, mon maître, mon hôte, m'initia à ce très merveilleux et très puissant élixir. Son usage, disait-il, fait remonter les flots du temps à l'esprit par le biais des vies antérieures de l'utilisateur. Kejir prétendait avoir utilisé lui-même la drogue de nombreuses fois et voyagé chaque fois plus loin. Il avait appris les secrets du passé et frissonnait en évoquant la vision d'un temps qui précédait la formation même de la terre. Il ne voulut pas décrire sous quelle forme il était alors incarné mais prétendait que ce n'était pas la pire des entités terrifiantes qui dansaient dans l'espace vide qui serait plus tard occupé par la terre. Aussi, avant que je n'utilise la Liao, nommée ainsi d'après l'alchimiste chinois qui l'avait créée bien avant la naissance du soi-disant Christ, Kejir m'avertit des précautions à prendre. Il y a des créatures, disait-il, qui se meuvent et chassent dans les flots anguleux du temps, des choses squelettiques et affamées qui poursuivent les utilisateurs de la Liao même après que son esprit fut libéré des visions du passé.

... Oh, ces visions d'histoire contemplées dans les affres de la Liao ! J'étais projeté dans l'esprit de mes ancêtres. Sorciers, rois, fous, ouvriers, guerriers, mendiants et encore d'autres déments, tels étaient mes aïeux ; et au-delà, des choses traînantes tout juste capables de marcher debout et pourtant déjà vaguement humaines. Et encore au-delà, alors que toute trace d'humanité disparaissait de mes incarnations antérieures, des bêtes, des démons, des scientifiques reptiliens... Aurai-je le temps que j'écrirais des volumes entiers sur les secrètes merveilles que j'ai vues avec des yeux morts et redevenus poussières depuis des millions d'années. Mais le Grand Inquisiteur est impatient de me faire un juste procès et de m'exécuter et il me faut donc écrire sur d'autres sujets.

... Ayant vu mon ami et professeur Emendib Kejir être emporté par la forme ophidienne et tortillante aux ailes noires, je me jurais de trouver le moyen de me protéger de telles attaques. Cet abominable Chinois et ses acolytes aux yeux globuleux et aux lèvres tombantes ne s'empareraient pas de mes sorcelleries et de ma vie, comme ils l'avaient fait pour Kejir. Génies, diables, démons, fées, peu importe comment vous les appelez, car ils reconnaissent tous le pouvoir de la Vraie Croix, la Crux Ansata. Je trouverai l'enchantement qui fait trembler de peur les démons devant l'antique Ankh et ce qu'elle symbolise.

Les symboles écarlates
Aide de jeu n° 4 — Extraits choisis des Mystères du Ver de Ludvig Prinn

La cave

Cette petite cave humide ne contient que deux pièces. Elle est infestée de rats comme le montrent les crottes, traces de pattes, trous et objets rongés. La première salle est une buanderie, avec planches à linge, bassines et savons. Quelques outils et chiffons y sont aussi rangés. La seconde est envahie par l'humidité et la moisissure. Ce débarras est rempli de meubles cassés, de malles contenant les affaires d'anciens patients, etc.

L'étage

L'essentiel de l'étage supérieur est occupé par les cellules des patients : des pièces aux murs de pierre avec des barreaux aux fenêtres et de lourdes portes percées de judas. Les plus petites accueillent les patients les plus pénibles, ceux qui sont enclins à la violence, sujets à des crises ou qui nécessitent des soins particuliers ; chacune de ces cellules enferme une personne, parfois deux. Les plus grandes emprisonnent trois ou quatre malades, des êtres pitoyables qui, du fait de leur impuissance, leur catatonie ou leur peur irrépressible, ne présentent aucun danger pour eux-mêmes ou pour les autres. Aucun des pensionnaires n'est décrit : si le Gardien le désire, il peut définir ces malheureux à partir des caractéristiques données pour les voleurs ou les prostituées de l'East End. La capacité totale d'accueil est d'une cinquantaine de patients, mais il est certainement possible d'y en entasser quelques-uns de plus.

Dans la salle de garde, au-dessus de la cuisine, au moins un (ou une) infirmier veille sur les patients, leur apporte leurs repas, administre leurs médicaments, change les draps, etc. La personne de garde reçoit les clés des cellules, de la pharmacie et de la réserve voisine. La salle de garde contient des chaises matelassées, une console avec des livres et des magazines, le monte-plats qui arrive de la cuisine et les cordons des sonnettes qui appellent les infirmiers.

À côté de cette pièce, une réserve verrouillée renferme des draps, des camisoles de force, des attaches, quelques médicaments et divers autres articles.

La porte de l'escalier de la cuisine reste fermée à clé, comme celle qui sépare l'aile des patients de celle du personnel.

La pharmacie est installée dans un grand placard juste à la sortie de l'aile des patients et contient l'essentiel des médicaments de l'asile, principalement de puissants sédatifs.

Le Dr. Vandorff occupe la plus grande chambre de l'aile du personnel. Elle est meublée d'un lit, d'une table de nuit, d'une armoire, d'un bureau et d'une chaise. Tout est propre et bien ordonné, que ce soit les vêtements, le matériel pour écrire, le mobilier ou la literie. Dans un tiroir, verrouillé, au bas du bureau est rangé son journal usé, écrit en allemand. Le texte rend compte des études de médecine et psychologie qu'il a menées en Europe de l'Est et en Grande-Bretagne, de son handicap physique (grave arthrite des jambes), de son profond intérêt pour les expériences des alchimistes, y compris ceux de l'antiquité, de sa nomination comme directeur de la prison de Sturnsbad pour les Fous Criminels, de sa fuite précipitée (les raisons n'en sont pas données) de Sturnsbad et d'Autriche, de son arrivée à Londres et de son nouveau poste de directeur à l'asile Malbray. Sous le coussin de la chaise, une petite cavité sert à cacher un portefeuille gonflé par 150£ qu'il destine à une fuite éventuelle du pays. Le reste des vêtements et des affaires ne présente pas d'intérêt.

Entre les chambres de Vandorff et Blessing, une véritable salle de bains se compose d'une baignoire à pieds de bronze griffus, d'un lavabo, d'un miroir et d'une armoire à linge.

La chambre du Dr. Blessing est plutôt spartiate mais le rangement laisse à désirer. Ses maigres possessions comprennent quelques vêtements usés et des livres, des textes de médecine et de psychologie, deux romans de Dickens et une bible déformée par l'usage.

Les deux autres chambres du personnel appartiennent à Agnès Thurlson et à Joan Bayldon. Il n'y a rien à signaler si ce

n'est que celle de Miss Bayldon n'a plus servi depuis un certain temps.

Un étroit débarras en face des chambres des femmes est encore une fois encombré par du vieux mobilier, les effets des patients et les objets personnels des employés. Des crottes et des trous dans les plinthes suggèrent la présence de rats.

Le laboratoire

L'espace qui correspond à la tour est occupé par le laboratoire du Dr. Vandorff. Un autre vieux fauteuil roulant reste dans le couloir près de la porte, à la disposition de l'handicapé. Cette pièce est toujours verrouillée et généralement seul Vandorff y pénètre.

Deux gros établis embarrassent l'espace central, tous deux encombrés de verres gradués, bougies, porte-éprouvettes, cornues, balances, fioles, creusets et d'un réseau complexe de tubes de verre, de caoutchouc et de cuivre.

La porte verrouillée du mur nord cache un escalier étroit qui conduit à la mansarde. La cheminée voisine est complétée de tisonniers et d'une réserve de bois.

Sur le mur sud, plusieurs étagères portent nombre de vieux livres et des centaines de bocaux et de fioles de toutes tailles. Ces récipients renferment des substances chimiques variées : acides, sels, médicaments, etc. Beaucoup d'entre eux sont très rares et difficiles à obtenir en Angleterre ; un personnage intéressé pourrait les vendre quelques dizaines de livres sterling à un acheteur éclairé.

Cette poudre est des plus utile pour le Magus, car elle condamne les génies et démons qui n'appartiennent pas à ce monde à un destin douloureux. Jetée sur ces terribles esprits anciens, cette poudre funeste provoque une grande souffrance qui suffit généralement à repousser ces ennemis et à les plier à sa volonté.

Les symboles écarlates
Aide de jeu n° 5 — Un passage de l'édition Mesnard de l'Hermes Trismegistus

Les ouvrages sont écrits dans tout un éventail de langues mais le latin et l'allemand dominent. Presque tous sont volumineux, vieux et fragiles et valent certainement plusieurs livres sterling chacun auprès de l'acheteur approprié. Les titres comprennent l'édition Mesnard de *l'Hermes Trismegistus*, *Turba Philosophorum*, *Alchimia Vera*, *Splendor Solis* de Salomon Trismosin, *Thesaurus Chemicus* de Roger Bacon, *De Lapide Philosophico* de Johannes Trithemius, *Cabala Mineralis*, *Tractatus Aureus*, *Ars Magna et Ultima* de Raymond Lulle, *Clé de la Sagesse* d'Artephius, *Clavis Alchimiae* de Robert Fludd, *Les Mystères du Ver* de Ludvig Prinn et *Liber Investigationis* de Geber. Il y a aussi des livres de et sur Roger Bacon, Philippus Aureolus Paracelsus, Albertus Magnus, Johann Glauber, Zosimus et Jabir ibn-Hayyan. Un jet réussi en Occultisme souligne que la plupart

Une règle optionnelle

Étant donné l'urgence qu'il y a à trouver un moyen de repousser le Chien de Tindalos qui poursuit Joan Bayldon, le Gardien souhaitera peut-être autoriser les investigateurs à apprendre et utiliser les sortilèges décrits ci-après en seulement quelques jours. Chaque sortilège ne sera alors étudié que par une seule personne qui n'aura ensuite droit qu'à un essai pour réussir l'enchantement. Cet écart considérable aux règles normales d'apprentissage réduira les chances de réussite à INT x 1 pour l'un ou l'autre des enchantements. Cela suppose que l'investigateur concerné consacre chaque heure de veille à cette étude magique. Le Gardien peut même affecter d'un malus les caractéristiques et les compétences de celui qui est engagé dans ces recherches exténuantes pour tenir compte du manque de nourriture et de sommeil.

Les tentatives ultérieures d'apprentissage de ces sortilèges se feront suivant les règles indiquées en page 61 de la 5ème édition de l'*Appel de Cthulhu*. Le multiplicateur de sort est de x1 pour l'*Hermes Trismegistus* et de x2 pour *Les Mystères du Ver*.

Deux nouveaux sorts

Crux Ansata de Prinn

Ce sortilège permet de construire un très puissant artefact magique. L'enchanteur doit d'abord se procurer une croix ansée (aussi appelée crux ansata ou ankh) forgée dans un métal pur. Il utilise ensuite cette croix pour plusieurs sacrifices et rites mineurs sur une durée de 20-INT jours. Pendant cette période, le créateur de la Crux Ansata va dépenser 5 points de POU et 1D6 de Santé Mentale pour effectivement enchanter l'objet.

Une fois ce résultat obtenu, la Crux Ansata peut servir à bannir toutes créatures du Mythe à l'exception des dieux. Pour ce faire, le porteur de la croix incante pendant 3 rounds, tout en dépensant un nombre de Points de Magie qui s'opposeront à ceux de la cible sur la table de résistance ; ses compagnons peuvent aussi contribuer d'un point chacun au congédiement de la créature. Le créateur d'une Crux Ansata donnée ajoute automatiquement 5 Points de Magie (correspondant aux 5 points de POU sacrifiés pour la création) au total mais lui seul bénéficie de ce bonus. Si le porteur de la croix et ses compagnons réussissent à vaincre les Points de Magie de la créature visée, celle-ci doit partir sur-le-champ et ne peut plus agir contre eux pour un nombre de jours égal au POU du porteur. Si le groupe échoue dans sa tentative, elle attaque immédiatement et sauvagement le porteur de la Crux Ansata avant de porter son attention sur ceux qui l'accompagnent.

La Poudre Funeste d'Hermes Trismegistus

Cette préparation est très semblable à la Poussière de Suleiman, mais elle n'affecte que les créatures d'origine extraterrestre ; les Profonds, les Goules, les Serviteurs de Glaaki, les Habitants des Sables, les membres du Peuple Serpent et les Chthoniens, entre autres, ne sont donc pas affectés. La création de la poudre ne coûte pas de points de Santé Mentale, mais environ 2£ de produits chimiques divers entrent dans la composition de chaque dose. Chaque fournée demande la réussite d'un jet de Pharmacie ou de Chimie (quel que soit le nombre de doses réalisées par fournée). Une dose représente environ 60 grammes d'une poudre dorée qu'il faudra Lancer avec succès sur la cible.

Le créateur de la poudre ne devrait pas savoir si une fournée est réussie avant de l'avoir utilisée ; sur un échec du jet de Pharmacie ou Chimie, la fournée n'a aucun effet. Si la dose a été proprement réalisée et que le Lancer réussit, la Poudre d'Hermes Trismegistus brûle la chair de la créature extraterrestre et lui inflige 2D6 points de dommages par dose, sans qu'elle soit protégée par son armure éventuelle. Un échec du jet de Lancer saupoudre suffisamment la créature pour qu'elle subisse 1 point de dommages, mais en cas d'échec grave il ne se passe rien. Les effets de la poudre sont horribles : la créature se contorsionne en hurlant (si possible) alors que son corps fume et brûle comme s'il était dévoré par un puissant acide. Assister à cette action corrosive coûte 0/1D3 points de Santé Mentale. Seules les entités les plus terrifiantes continuent de combattre plutôt que de s'enfuir quand elles sont confrontées à la Poudre Funeste.

des titres sont des traités d'alchimie, certains vieux de plusieurs siècles. La lecture de chacun d'eux exige la réussite d'un jet de Latin, d'Allemand ou, plus rarement, d'Anglais et au moins 40-ÉDU heures. La difficulté et les obscurités parfois délibérées ne permettent qu'un gain de 1D4-2 points en Occultisme par ouvrage lu, mais chacun autorise un jet de Chimie qui fait gagner 1D3 points en cas de réussite. Réussir un jet de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître dans le livre de Prinn un ouvrage légendaire du Mythe ; des précisions sur cet ouvrage et un sort très utile qu'il contient figurent en encadré ; de plus, quelques extraits sont reproduits dans l'Aide de Jeu n° 4 (voir page 113).

Le recueil de l'*Hermes Trismegistus* contient aussi un passage remarquable (Aide de Jeu n° 5, page précédente) et un sort potentiellement utile expliqué en encadré.

Une petite armoire verrouillée près des étagères renferme huit fioles d'un liquide clair et deux seringues hypodermiques. Deux des fioles sont étiquetées "morphine" alors que les indications "30", "400-500", "1 500", "100 000+ ? ", " Millions ? Préhumain" et "le commencement ?" figurent sur les autres. Chacune d'elles contient de la drogue Liao (voir la table ci-contre) enchantée avec, respectivement, 6, 10, 12, 18, 25 et 32 Points de Magie. Les étiquettes correspondent aux estimations, chiffrées en années, de Vandorff, sur les reculs obtenus dans le temps ; ces estimations sont basées sur ses expériences avec Joan Bayldon.

La drogue Liao

La drogue Liao est un puissant narcotique qui renvoie l'esprit de l'utilisateur en arrière dans le temps, à travers ses incarnations passées. Il "revit" brièvement les vies de ses ancêtres, voyant par leurs yeux tout en restant capable de discuter avec ceux qui l'entourent dans sa propre époque.

Plusieurs herbes rares sont nécessaires pour fabriquer cette drogue, d'où un coût d'une livre par dose. La drogue prend normalement la forme de petites pilules noires ou marron foncé mais il est possible d'en tirer une potion ou une solution intraveineuse. Chaque dose doit être "chargée" en Points de Magie, ce qui peut prendre plusieurs jours pour les plus puissantes. Le nombre de Points de Magie dépensés pour chaque dose détermine alors jusqu'à quelle époque l'esprit de celui qui la consomme va voyager, comme indiqué par la table ci-dessous. L'utilisateur ne perd aucun Point de Magie en ingérant la drogue. Les visions durent 1D20+10 minutes pendant lesquelles l'utilisateur ne perçoit plus son environnement réel que par l'ouïe.

L'usage de la drogue Liao est dangereux. Les doses particulièrement puissantes plongent l'esprit de l'utilisateur dans des incarnations de plus en plus inhumaines et les pertes de Santé Mentale augmentent dramatiquement en conséquence.

De plus, chaque utilisation de la Liao ajoute +1 % à la probabilité d'ennuis ultérieurs. Ces problèmes peuvent être dus à la rencontre impromptue de certaines créatures du Mythe qui maîtrisent le temps comme les Chiens de Tindalos, les Choses Très Anciennes, la Grande Race de Yith, Yog-Sothoth ou Daoloth. Ils peuvent aussi se concrétiser par un naufrage définitif dans le passé : l'esprit de l'utilisateur ne rejoint pas son corps quand les effets de la drogue s'estompent ; il devient un résident permanent du corps et de la période dernièrement visitée et, à sa propre époque, son véritable corps sombre dans le coma.

La formule de la Liao est donnée dans le *De Vermiis Mysteriis* de Ludvig Prinn et peut-être dans d'autres ouvrages mystiques. Prinn suggère d'utiliser le Signe des Anciens et d'autres formes de protection pendant l'utilisation de la Liao. Il ne donne aucune formule qui permette de déterminer à combien de temps en arrière un nombre donné de Points de Magie va renvoyer l'utilisateur. Pour l'apprendre, il faut réaliser quantité d'expériences extrêmement dangereuses.

Points de Magie	*Années remontées*	*Perte de Santé Mentale*
1	jusqu'à un an	0/1
2	1 à 2 ans	0/1
3	2 à 4 ans	0/1
4	4 à 8 ans	0/1
5	8 à 16 ans	0/1
6	16 à 32 ans	0/1
7	32 à 64 ans	0/1
8	64 à 125 ans	0/1D2
9	125 à 250 ans	0/1D2
10	250 à 500 ans	0/1D2
11	500 à 1 000 ans	0/1D2
12	1 000 à 2 000 ans	0/1D2
13	2 000 à 4 000 ans	0/1D2
14	4 000 à 8 000 ans	0/1D2
15	8 000 à 16 000 ans	0/1D4
16	16 000 à 32 0000 ans	0/1D4
17	32 000 à 64 000 ans	0/1D4
18	64 000 à 125 000 ans	0/1D4
19	125 000 à 250 000 ans	1/1D4
20	250 000 à 500 000 ans	1/1D4
21	500 000 à 1 million d'années	1/1D4
22	1 à 2 millions d'années	1/1D8
23	2 à 4 millions d'années	1/1D8
24	4 à 8 millions d'années	1/1D8
25	8 à 16 millions d'années	1/1D8
26	16 à 32 millions d'années	1/1D8
27	32 à 64 millions d'années	1/1D8
28	64 à 125 millions d'années	1/1D10
29	125 à 250 millions d'années	1/1D10
30	250 à 500 millions d'années	1/1D10
31	500 millions à 1 milliard d'années	1D6/2D10
32	1 à 2 milliards d'années	1D6/2D10
33	2 à 4 milliards d'années	1D6/2D10
34+	plus de 4 milliards d'années	2D6/10D10

Les pertes successives de Santé Mentale n'interviennent pas à intervalles réguliers mais plutôt quand une nouvelle incarnation de l'utilisateur diffère notablement de celle de l'époque précédente. Un nouveau jet de Santé Mentale sera effectué quand les visions de l'utilisateur ne concerneront plus son propre passé mais celui de quelqu'un qui vivait avant qu'il soit né. Un autre jet se fait quand l'esprit du voyageur entre dans la préhistoire, et un autre encore quand ses incarnations cessent d'être humaines. Les suivants marquent les époques où les incarnations deviennent reptiliennes (dinosaures ou Peuple Serpent), invertébrées (éventuellement un des Rejetons d'Ubbo-Sathla), puis les rejetons chaotiques et monstrueux des Dieux Extérieurs qui erraient dans l'espace sans limites avant la formation de la Terre.

Le grenier

La petite mansarde n'est accessible que depuis le laboratoire de Vandorff. La porte de la cellule est percée d'une minuscule fenêtre à barreaux par laquelle on peut observer un intérieur bas de plafond. Sur le palier, une table branlante porte deux paquets de papiers, les dossiers de Vandorff décrivant les expériences de la drogue Liao sur Billy Ashworth et Joan Bayldon ; les sections intéressantes sont reproduites dans les Aides de Jeu n° 6 (Ashworth) et 7 (Bayldon).

Une faible lumière filtre dans la mansarde par un petit œil de bœuf (un humain de TAI 11 ou moins pourrait s'y glisser). Des excréments humains tapissent presque tout le sol et empestent la pièce. Il y a aussi des trous, et des excréments de rats.

L'occupant de cette cellule fut autrefois Billy Ashworth, un adolescent perturbé. Mais les expériences du Dr. Vandorff avec la drogue Liao ont renvoyé son esprit à l'aube des temps et un des Rejetons informes et insensés d'Ubbo-Sathla s'est emparé de sa conscience. La chose qui habite maintenant le corps de

... La famille de Billy l'a fait interner pour ne plus avoir à supporter ses crises. C'est un garçon raisonnablement normal, mais les Ashworth craignent que toutes ces crises n'affectent son développement mental, ce qui est assez probable. Il ne devrait pas poser de problème, la morphine semblant très efficace...

21 septembre : Billy est le sujet d'une première expérience concernant cette drogue méconnue que Prinn appelle Liao. Après l'avoir mis sous sédatifs, je lui injecte la drogue. Quelques minutes plus tard, il se met à parler rapidement malgré les effets de la morphine et à débiter sans interruption des descriptions de fermes, de batailles en forêt, de naufrages, encore d'autres batailles et tout un éventail de scènes similaires décrites si rapidement que je ne peux espérer les suivre. Il continue en décrivant des êtres simiesques et des mammifères disparus puis de gigantesques lézards et même des serpents qui parlent. Je le laisse continuer : il marmonne de plus en plus vite à propos de grands poissons et d'immenses créatures à tentacules. Je lui mets des attaches pour éviter qu'il ne tombe de sa chaise et ne rompe ainsi la transe. Il décrit maintenant des marais fumants, une eau parfaite et les premiers précurseurs microscopiques de la vie. Je ne me doutais pas que ce garçon pouvait en savoir autant sur les théories de la préhistoire. Puis son corps s'est détendu plus encore, bouche ouverte et bavante, yeux toujours écarquillés. Craignant quelque chose, je lui administre un léger stimulant et cherche à rompre la transe, en vain. Pendant l'heure suivante il a marmonné de temps à autre un mot que j'écrirais UVOSAVLA. Je ne peux obtenir aucune autre réaction. Je vais le garder dans la cellule du grenier jusqu'à ce qu'il se remette. Je dois relire Prinn pour comprendre quelle erreur j'ai pu commettre...

23 septembre : Quelque chose est bien allé de travers pendant l'expérience avec Billy. Son état dégénère constamment. Il est sous l'emprise d'une terrible transformation biologique : ses os s'amollissent au point qu'un de ses bras a pu glisser hors de la camisole de force sans être fracturé. Il n'est plus conscient de ce qui l'entoure et se contente de sangloter le mot UVOSAVLA de temps à autre. Ses muscles semblent aussi se détériorer. Il est en train de devenir un simple sac de chair.

Les symboles écarlates
Aide de jeu n° 6 —
Notes de Vandorff concernant Billy Ashworth

Billy se tortille et s'affaisse dans la cellule alors qu'elle transforme os et muscles en protoplasme gélatineux. Les muscles se détachent des os ; les os eux-mêmes deviennent caoutchouteux ; la bouche s'ouvre et se ferme convulsivement et les yeux vagues roulent de manière insensée. Billy ne peut que rouler et ramper sur le sol tout en bavant le nom de son ancêtre : "uvosavla." Sous cette forme, il ne présente guère de danger ; il n'attaque que pour se défendre ou pour manger et ne peut alors que fouetter pathétiquement sa cible de sa chair molle. Aucun soin ne peut lui être apporté si ce n'est une mort miséricordieuse. Vandorff nourrit et nettoie cette abomination depuis plusieurs semaines, mais il compte finir par la lester de pierres et la noyer dans le marais.

Plus tard dans l'aventure, Billy se transforme complètement en Rejeton d'Ubbo-Sathla et devient un sac de chair dépourvu d'os et de muscles telle une amibe. L'horrible chose-sac garde quelques signes de son passé d'humain : des doigts et des orteils, des poils et des orifices là où se trouvaient autrefois la bouche, le nez et les yeux. Sous cette forme, Billy-la-chose est plus malveillant ; il cherche à se nourrir des intrus et finira par essayer de s'échapper par l'œil-de-bœuf. Une fois hors de l'asile, il rampe dans les marais et s'en prend aux fermes du voisinage et aux promeneurs imprudents jusqu'à ce qu'il soit détruit.

2 octobre : J'ai compris mon erreur en ce qui concerne l'essai de la drogue Liao sur Billy : la dose était trop forte et trop concentrée. J'ai décidé de recommencer sur un sujet mentalement stable, car la maladie de Billy a pu avoir perturbé l'expérience. J'ai commencé à donner des doses plus petites à Joan. Aujourd'hui, je lui ai administré sa première dose après l'avoir hypnotisée pour effacer tout souvenir de l'expérience dans son esprit. J'ai bien fait de procéder, ainsi car ses visions ne lui ont pas seulement montré son enfance ici à Malbray, mais aussi la violence démentielle de sa mère et le séjour involontaire d'Annie la Dingue dans nos murs. Joan ne peut rien savoir de l'identité de sa mère et ces visions confirment donc ce que Prinn dit de la Liao ; cela marche vraiment !

4 octobre : J'ai doublé la concentration pour l'essai d'aujourd'hui. Elle a encore parlé de sa mère, mais brièvement car elle a très vite été une infirmière des guerres napoléoniennes, puis une demoiselle irlandaise, une bergère galloise, la servante d'une dame du Moyen Âge. L'hypnotisme fonctionne comme prévu et elle ne garde aucun souvenir de ces séances...

[Suivent trois passages datés du 6, 9 et 14 octobre rapportant des résultats similaires à ceux décrits ci-dessus. Les visions de Joan sont plus contrôlées que celles de Billy Ashworth et l'enthousiasme de Vandorff va croissant.]

16 octobre : Je l'ai renvoyée trop loin mais heureusement cela n'a pas eu les mêmes résultats qu'avec Billy. Cette fois-ci, elle m'a parlé de sa transformation en créatures unicellulaires. Puis elle s'est mise à hurler et son délire a persisté malgré le sédatif que je lui ai immédiatement administré. J'ai fini par la calmer et effacer tout souvenir de la séance par hypnotisme mais il me faudra tout de même la surveiller un moment. Elle ne devrait pas se rappeler cette expérience, je pense, mais j'aimerais bigrement savoir ce qu'elle a vu là-bas, à la fin...

Les symboles écarlates
Aide de jeu n° 7 —
Notes de Vandorff concernant Joan Bayldon

Événements spéciaux

Ce chapitre décrit des événements qui ne relèvent pas d'un emploi du temps précis. La plupart sont déclenchés directement ou indirectement par les investigateurs eux-mêmes.

Les chasseurs s'occupent des fouineurs

Plus l'aventure avance et plus Jack Rutherford, Joseph Niewicki et (plus tard) Rolf Mansche passent de temps dans l'East End à la recherche de Joan Bayldon. Les investigateurs sont sûrs de les voir. Ces rencontres n'appellent d'abord pas de violences mais quand Rutherford et compagnie comprennent que les investigateurs sont aussi à la recherche du tueur de l'East End, ils réagissent en conséquence. Les raisons réelles ou prétendues de leur présence sur place sont indiquées dans la description de ces personnages au chapitre "Les événements au jour-le-jour" (pages 102 et suivantes).

S'ils sont suivis par les investigateurs, les chasseurs essaient de les semer en *cab*. Ils ne les distanceront pas sur un jet de Conduire un Attelage réussi mais, en cas d'échec, Rutherford et compagnie s'échapperont pour cette fois. Les

Règles de Poursuite données dans "Les yeux d'un étranger" (page 22) peuvent également être employées pour simuler cette poursuite.

S'ils se retrouvent coincés par des forces supérieures, les chasseurs prétendent innocemment être à la recherche d'un ami. Confrontés à un groupe plus petit, ils détroussent ou passent à tabac leurs poursuivants. Ils peuvent aussi essayer d'écraser les investigateurs avec leur *cab* (jets d'Esquiver pour éviter 4D6 points de dommages).

Si les investigateurs semblent en savoir trop sur Joan Bayldon ou sur le point de la capturer, le Dr. Vandorff ordonne à Rutherford et ses complices d'enlever un ou plusieurs membres du groupe ; des précisions sont données dans l'Événement intitulé "Enfermés !"(page 118).

Rutherford et les chasseurs finiront aussi par considérer le jeune Dr. Blessing comme un fouineur. Il risque alors de devenir la cible de leurs attaques et les investigateurs assisteront éventuellement à l'une d'entre elles.

Sur les traces du tueur

Le meurtre de Tom Vernon donne enfin un indice important à la police : la bobine de fil retrouvée près du corps. Elle est en bois et porte une marque pyrogravée très lisible "F. Francis, Mercier". Les registres de la ville (ou l'inspecteur Spaulding ou n'importe lequel des *constables* de la Division H) indiquent qu'il s'agit d'une petite boutique de Finch Street, à quelques rues au nord-est de la gare d'Aldgate dans Whitechapel.

La minuscule et minable boutique de F. Francis est encombrée de rouleaux de tissus, d'étalages de fils et de dentelles, de boîtes de boutons et d'autres articles de couture. Francis, un homme à moitié sourd et tout ratatiné, a déjà raconté ce qu'il sait à la police. Il confirme que la bobine provient bien de sa boutique mais dit ne pas se souvenir à qui il l'a vendue car il en vend des dizaines tous les jours. Si on lui demande de préciser, il explique que les ateliers de Wentworth Street et Osborne Place achètent fréquemment chez lui pour fournir les centaines de femmes qui travaillent pour eux à la tâche. Vraiment, il ne pourrait dire à qui il a vendu la bobine considérée.

Wentworth Street et Osborne Place sont proches de la boutique et les investigateurs vont y trouver environ une demi-douzaine d'ateliers de couture dans chaque. Des dizaines de femmes (des fillettes parfois) se pressent au-dessus des tables et des machines à coudre et fabriquent des caleçons d'hommes, des capuches de bébé, des sacs, etc., pour quelques pence l'article terminé. La police est aussi passée ici et n'a rien appris. Les propriétaires de ces entreprises misérables découragent généralement les fouineurs mais un shilling ou deux peuvent arracher un conseil à un de ces hargneux : une fille qui travaille dans un atelier du coin a toutes les chances de dormir chez un des marchands de sommeil de Thrawl Street ou Flower Dean Street, non loin de là.

La recherche se réduit donc à ces deux rues et à la demi-douzaine de marchands de sommeil qui sont installés dans chaque. L'enquête devient maintenant périlleuse car les hommes, et les femmes, qui vivent là comptent parmi les plus désespérés de l'East End. Les gens bien habillés risquent de se faire faire les poches ou d'être détroussés par des moyens moins discrets (et plus violents). Une femme désespérée, ou plusieurs, proposera peut-être de coucher avec les investigateurs en échange des quatre pence qui permettent d'avoir un lit pour la nuit.

À part cela, la piste des marchands de sommeil ne semble mener nulle part. Si les investigateurs réussissent un jet de Chance à la moitié alors qu'ils se renseignent sur des femmes portant des vêtements ensanglantés (les sages-femmes ou celles qui changent souvent leurs tenues), une vieille femme dans Thrawl Street se rappelle d'une jolie fille qui dort parfois là. La dame hagarde pense qu'il s'agit d'une sage-femme appelée Annie, mais sa voisine plus jeune s'exclame avec un fort accent cockney que "c'est Annie la Dingue et qu'elle n'est une sage-femme. C'est une prostituée qui fait aussi de la couture". Les deux femmes défendent leurs deux points de vue avec véhémence. Sur un autre jet de Chance réussi à la moitié, "Annie" (Joan Bayldon) revient chez ce même marchand de sommeil alors que les investigateurs y sont toujours et l'une ou l'autre des femmes la leur désigne alors.

Une rencontre avec "Annie"

Confrontée aux investigateurs ou au Dr. Blessing, Annie/Joan dénie être la meurtrière de l'East End. Elle prétend s'appeler Annie Bayldon mais la réussite d'un jet de Psychologie permet de remarquer sa brève hésitation alors qu'elle se rappelle un court instant qui elle est réellement. Réussir n jet de Persuasion la convaincra d'accompagner le groupe et d'accepter son aide. Si on l'effraye (en lui posant trop de questions ou en ratant le jet de Persuasion) elle reste sur la défensive et guette l'occasion de s'enfuir dans les rues en criant à ses compagnes d'infortune que les questionneurs sont des policiers à la chasse aux prostituées. Pendant qu'elle s'échappe, ils sont pris à partie par une douzaine ou plus d'habitants hargneux de l'East End des deux sexes. Maintenant qu'elle est alertée, il ne sera pas facile de retrouver Joan/Annie chez les marchands de sommeil.

Mais si on arrive à la convaincre qu'elle a besoin d'aide et que les investigateurs ne lui veulent aucun mal, Annie les accompagne. Elle ne sait pas vraiment ce qui lui arrive. Elle ne sait rien du passé de Joan ; elle ne connaît qu'Annie. Elle se rappelle les cauchemars sur la chose-chien et les angles qu'elle parcourt mais pas pourquoi elle fait ces rêves. Si elle pense pouvoir faire confiance aux investigateurs, elle leur avoue les meurtres qu'elle commet pour laisser des cadavres en sacrifice à la chose-chien qui, elle en est sûre, est à sa poursuite. Réussir un jet de Psychologie montre qu'elle est réellement effrayée et convaincue de ce qu'elle raconte.

Elle n'a pas grand-chose à dire de plus et les investigateurs vont devoir maintenant s'occuper d'elle d'une manière ou d'une autre. Si le Dr. Blessing collabore avec eux, il se propose d'hypnotiser la jeune femme pour voir s'il est possible de raviver les souvenirs de Joan ; un PJ médecin peut aussi penser à cette technique sur un jet réussi d'Idée. Hypnotisée, Annie peut être interrogée sur les expériences. Réussir un jet de Psychanalyse permet d'accéder aux souvenirs de Joan Bayldon, une première étape vers la guérison. Joan raconte alors les expériences du Dr. Vandorff à l'asile Malbray avec la drogue Liao. Elle est aussi en mesure de décrire le chien squelettique avec plus de précisions et de désigner certains symboles (le Tyndalon, voir Figure 5, page 106) qui s'y rapportent. Elle est aussi consciente que la chose-chien n'accède qu'aux angles, que les courbes la repoussent et lui sont interdites. Ces indices et un jet de Mythe de Cthulhu réussi permettent d'identifier dans la créature un des terrifiants Chiens de Tindalos. Quand elle sort de l'hypnose, Joan Bayldon reprend la personnalité d'Annie ; d'autres soins seront nécessaires à sa guérison.

Si le Dr. Blessing entend ce témoignage sous hypnose, il est horrifié par la cruauté de son employeur et s'engage aux côtés des investigateurs avec l'espoir de sauver la jeune femme et de traîner Vandorff devant la justice.

Même enfermée, Annie continue de faire des cauchemars sur le Chien les nuits où elle aurait normalement assassiné dans l'East End (Voir "Les événements au jour-le-jour", pages 102 et suivantes). Elle devient violente dans ces périodes ; elle essaie de s'échapper ou de faire un sacrifice à la chose-chien. Les investigateurs ou leurs familles et domesticités sont donc en danger s'ils l'accueillent chez eux. Si elle s'échappe, elle retourne dans l'East End.

Si la police apprend que les investigateurs abritent la meurtrière, ils sont accusés de complicité et leur réputation est ruinée.

Si la police est la première à retrouver Annie/Joan, celle-ci est enfermée jusqu'à son procès à la prison de Newgate près de l'Old Bailey et de la cathédrale St Paul. À moins que les investigateurs n'arrivent à convaincre l'inspecteur Cleveland ou le sergent Craig du danger qu'elle court, elle n'y restera pas jusqu'à son procès : le Chien vient la chercher dans sa cellule et la massacre, ainsi que quelques autres prisonniers et gardiens.

Si le Dr. Blessing la retrouve en premier, il la ramène innocemment à Malbray sans se douter que l'aliéniste qui dirige l'établissement est le responsable direct de la démence de la jeune femme. Une fois le scénario très avancé, Blessing lui-même peut devenir la cible des attaques des hommes de son employeur, ce qui l'amènera probablement à prendre le parti des investigateurs ou de la police.

Si les hommes de Vandorff trouvent Joan avant la police ou les investigateurs, elle est ramenée à Malbray pour "traitement" : emprisonnée, utilisée pour d'autres expériences et, peut-être, tuée. Mais, bien sûr, le Chien y arrive aussi bientôt ; il tue Joan ainsi que le Dr. Vandorff et la plupart des autres occupants avant de retourner dans les brumes et les angles du temps.

L'histoire du Dr. Blessing

Si les investigateurs se montrent incapables de retrouver Joan Bayldon ou d'expliquer les symboles qu'elle laisse derrière elle, cet événement devrait les remettre sur les rails.

À l'asile Malbray, le jeune Dr. Blessing surprend une conversation entre le Dr. Vandorff et Rutherford : il apprend que "quelque chose" est enfermé dans la mansarde. Profitant d'une absence du directeur, Blessing monte discrètement au grenier et découvre les notes d'expériences concernant Billy Ashworth et Miss Bayldon. Horrifié par ce qu'il lit et la chose informe séquestrée dans la cellule du grenier, il s'empare des notes. En les parcourant, il tombe sur les références aux *Mystères du Ver* de Prinn, un livre qu'il se rappelle avoir vu dans le laboratoire de Vandorff. Comprenant la responsabilité de ce dernier dans la démence de Joan, Blessing s'enfuit de l'établissement avec les notes et le précieux ouvrage.

Maintenant, Blessing est seul. Comme Joan, il s'installe dans l'East End et se met à la chercher constamment tout en espérant découvrir une solution à sa situation dans les documents volés. Lui aussi est désormais traqué, car Vandorff envoie ses infirmiers à ses trousses avec ordre de le ramener si possible et de le tuer si nécessaire. Les investigateurs peuvent tomber sur lui et les chasseurs dans toutes les situations violentes décrites dans "Les chasseurs s'occupent des fouineurs" qui précède. En venant à son secours, ils gagnent un allié utile qui possède des informations vitales.

Enfermés !

En recherchant le tueur de l'East End, les investigateurs vont forcément se faire remarquer des chasseurs de l'asile Malbray. Une fois qu'un de ces derniers fait un rapport sur eux au Dr. Vandorff, les personnages sont en danger et encore plus s'ils suivent les infirmiers jusqu'à l'établissement. Dans un cas comme dans l'autre, si le directeur de l'asile estime qu'ils en savent trop ou qu'ils sont près de capturer Joan Bayldon, il prend des dispositions pour que un ou plusieurs gêneurs soient capturés et détenus à Malbray.

Si, pendant une rencontre à l'asile, les investigateurs laissent échapper qu'ils connaissent l'identité du tueur et ses mobiles, Vandorff les fait droguer : Greta Mansche ajoute un narcotique de TOX 16 à leur thé. La drogue commence à agir après 20+CON rounds. Ceux qui succombent au narcotique sont profondément endormis pour 1D4 heures ; ceux qui y résistent se voient toutes leurs compétences réduites de moitié pour 1D4 heures. Pendant ce temps, Greta a prévenu les infirmiers présents ; ils maîtrisent les captifs, leur enfilent des camisoles de force et les portent dans des cellules.

S'il n'y a qu'un ou deux prisonniers, Vandorff les fait mettre dans la cellule du grenier avec Billy Ashworth. Les "pensionnaires" supplémentaires sont répartis dans les autres cellules de l'établissement. Les plus récalcitrants sont placés avec les malades dangereux de l'aile nord. Les nouveaux pensionnaires sont traités comme tels par les infirmières et leurs plaintes ne seront probablement pas écoutées. Les investigateurs enfermés sont entravés, régulièrement drogués (sédatifs), en but aux délires de leurs compagnons de cellule et peut-être torturés et battus par leurs geôliers. Cette expérience coûte aux captifs 1/1D3 points de Santé Mentale par jour d'internement. Pire, Vandorff les choisit éventuellement pour continuer ses expériences avec la drogue Liao.

Les tentatives d'évasion sont laissées au jugement du Gardien. Un jet de Persuasion réussi à la moitié s'ajoutant à une bonne histoire (qui rappelle peut-être la disparition de Joan Bayldon et le comportement du reste du personnel) peut éventuellement convaincre Ewa Morley ou Agnès Thurlson que les investigateurs sont injustement emprisonnés. Des individus désespérés préféreront se battre, s'évader discrètement ou une combinaison des deux. Les sédatifs (toutes les compétences réduites de moitié) et les entraves ne représentent alors qu'un petit problème, comparés aux nombreuses portes verrouillées et fenêtres solidement barrées qui les séparent de la liberté. S'évader d'un asile de dingues n'est pas censé être facile, mais le Gardien ne devrait pas pour autant exclure la possibilité de réussite d'un plan particulièrement rusé.

Si des investigateurs s'enquièrent sur place de leurs collègues disparus, Vandorff et ses employés peuvent éventuellement prétendre que le groupe précédent est reparti une fois l'entretien terminé. Mais ils peuvent aussi les inviter à prendre le thé et les capturer de la même manière.

Si la police est amenée à Malbray pour y chercher des amis emprisonnés, Vandorff occupe poliment les autorités pendant que ses hommes droguent abondamment, déguisent et cachent les "pensionnaires" internés à tort. La cellule du grenier peut aussi servir à dissimuler ce genre de patients problématiques. Une urgence médicale ou une autre diversion est éventuellement invoquée pour cacher les personnes recherchées ; la violence n'est utilisée qu'en dernier ressort. Dès qu'il apparaît que l'asile fait l'objet de soupçons, Vandorff préfère s'arranger pour que les gens internés à tort soient drogués et noyés dans les marais voisins. Il prépare aussi sa fuite de Londres.

Cet événement peut également résulter de la rencontre d'un ou deux investigateurs, ou du Dr. Blessing plus tard dans l'aventure, avec les chasseurs de l'East End. Rutherford et ses complices s'emparent des fouineurs, les passent à tabac et les ramènent à Malbray.

La venue de la bête

Aux environs de 21 h dans la soirée du 3 novembre, le Chien de Tindalos qui poursuit Joan Bayldon arrive à Londres. Bien qu'elle soit sa cible première, le Chien est aussi attiré par l'esprit du Dr. Vandorff car il a senti son influence hypnotique sur la jeune femme. Le contact psychique s'est fait à l'asile et c'est donc là que la bête se présente.

L'horreur se matérialise dans le laboratoire de Vandorff et massacre le médecin handicapé puis dévaste le local. Les employés alertés qui viennent voir ce qui se passe sont aussi tués : Rolf et Greta Mansche ainsi qu'Agnès Thurlson sont ainsi déchiquetés. Rutherford et Niewicki sont censés être dans l'East End à la recherche de la fugitive.

Si Joan Bayldon a été ramenée à Malbray, elle est aussi massacrée. Le travail du monstre est alors achevé et il retourne dans les angles du temps.

Les pensionnaires sont miraculeusement ignorés par le Chien de Tindalos, leur impuissance même leur épargnant ses ravages. Son passage brise toutefois plusieurs portes de cellules et les fous sont libérés au milieu du carnage.

La chose Billy Ashworth n'est pas attaquée et s'échappe de l'asile pendant la confusion.

S'il n'a toujours pas trouvé sa proie, le Chien se dirige, à travers les marais de Hackney, vers l'East End...

La police arrive à l'asile le 4 novembre à 4 h du matin après que les autorités de Hackney eurent été averties que des malades rôdaient dans les marais. Le carnage qu'elle y découvre lui fait appeler Scotland Yard.

Si les investigateurs ont gardé de bonnes relations avec la police, l'inspecteur Cleveland les appelle après avoir trouvé dans le journal de Vandorff des indications selon lesquelles le médecin connaissait la meurtrière de l'East End. Ils sont invités à découvrir l'étendue du massacre et dire ce qu'ils en pensent. Ils vont croiser nombre de *constables* et de fous en balade avant de pouvoir examiner les corps et les différents indices laissés dans l'établissement.

Les cadavres ont été recouverts par des draps et la vue de chacun coûte 0/1D4 points de Santé Mentale. Des trous cautérisés et des taches d'un pus bleuâtre et corrosif parsèment leur surface. Le Dr. Vandorff est particulièrement marqué. Des traces de ce pus acide et bleu sont retrouvées dans tout l'asile.

Réussir un jet de Mythe de Cthulhu indique que les blessures et le liquide sont caractéristiques d'un Chien de Tindalos. S'ils ne l'avaient pas compris plus tôt, les investigateurs apprennent maintenant par les notes et le journal de Vandorff que Joan Bayldon, une infirmière de Malbray, est la meurtrière de l'East End. Si elle n'était pas à Malbray quand le Chien s'est manifesté, c'est tout ce qu'ils peuvent découvrir à temps pour s'opposer au prochain massacre imminent...

Vers l'East End

Dans Victoria Park, le Chien tombe sur un vagabond ivre près d'un feu de camp. Le malheureux est tué et ses traits gardent une expression d'horreur. Le corps est découvert à l'aube et la police appelée, ainsi éventuellement que les investigateurs. La perte de Santé Mentale endurée à la vue de ce cadavre est de 0/1D3 points et un jet de Mythe de Cthulhu réussi attribue encore ce massacre à un Chien de Tindalos.

Les investigateurs devraient maintenant comprendre que le monstre se dirige vers l'East End, certainement pour y chercher Joan Bayldon. Il semble que leurs choix se réduisent à suivre la piste de destruction du Chien ou à trouver sa proie avant lui.

Hackney, Stepney et Whitechapel

Les jours passant, les rapports sur un gigantesque chien horriblement mutilé qui hanterait l'East End s'accumulent. La bête est généralement aperçue dans des ruelles peu fréquentées mais des douzaines de témoins sont à chaque fois présents. Elle est immense, pâle, jaunâtre et semble terriblement brûlée ou écorchée. Elle laisse d'innombrables flaques d'un pus fumant et toxique bleu noir derrière elle.

Réussir un jet d'Idée permet de comprendre que la plupart des apparitions du "chien enragé" interviennent sur les lieux des meurtres. Les investigateurs peuvent aussi être invités à les examiner mais ils se rendront sans doute compte que la créature les a largement distancés.

Un marchand de sommeil de Whitechapel

En milieu d'après-midi, le Chien surgit dans l'asile de nuit de Thrawl Street, mentionné dans "Sur les traces du tueur", qui accueillait "Annie." Il massacre deux téméraires qui essayaient de le chasser devant une pleine pièce de témoins horrifiés. Encore une fois, les investigateurs peuvent être invités à examiner ou expliquer le massacre.

La taverne du Cheval Aveugle

Une heure après la tuerie de Thrawl Street, une autre encore plus dramatique se produit au pub du Cheval Aveugle près des London Docks, où Charles Pettit fut assassiné. Le Chien de Tindalos entre en trottinant dans le pub et tue six clients agressifs qui l'attaquaient puis disperse les autres dans les rues. Whitechapel est maintenant pris de panique et les *constables* du quartier ne parviennent plus à maintenir l'ordre. Se déplacer en *cab* y devient presque impossible du fait des foules qui se rassemblent ou s'enfuient.

Joan Bayldon

Cette même après-midi, vers 17 h, le Chien retrouve Joan Bayldon où qu'elle soit. Cela peut se produire dans différentes circonstances qui seront toutes discutées ci-dessous. Quoi qu'il arrive, la chose en a fini dès que le Dr. Vandorff et Miss Bayldon sont morts : elle bondit alors dans l'angle le plus proche et disparaît.

Si Joan est toujours en liberté dans l'East End, elle est tuée par le Chien fumant ainsi que tous ceux qui essaient de venir à son aide. Rassasié, le monstre retourne dans les angles du temps.

Si Joan Bayldon a été arrêtée, son destin n'en est pas altéré. Le Chien de Tindalos se matérialise dans sa cellule de la prison de Newgate et la tue, de même que la poignée de gardiens qui ont accouru à son secours.

Si les investigateurs ont retrouvé et accueilli Joan, ils se retrouvent confrontés au Chien qui vient la chercher. S'ils sont dans la même pièce qu'elle, s'ils attaquent le monstre ou attirent son attention de toute autre manière, la bête les attaque sauvagement. Le Dr. Blessing connaît la même situation s'il a recueilli la jeune femme dans la chambre qu'il loue dans Whitechapel.

S'opposer au Chien

Quelques indices et méthodes permettant de chasser le Chien sont donnés dans ce scénario. Les symboles anguleux retrouvés sur les victimes (particulièrement le Tyndalon laissé sur les dernières) devraient avertir les investigateurs du terrible ennemi auquel ils ont affaire. Des jets de Mythe de Cthulhu réussis, le témoignage sous hypnose de Joan ou les extraits des *Mystères du Ver* devraient leur apprendre que le Chien ne peut se matérialiser que dans les angles, d'où les cercles "de confinement" que la meurtrière trace autour des symboles anguleux entaillés dans les victimes. Un cercle (même un cercle magique) tracé autour de Joan n'a d'effet que si aucun angle ne se trouve inscrit dans ses limites, que ce soit au-dessus (plafond, poutres), au-dessous (lattes du plancher) ou sur une personne à l'intérieur (col de chemise, page d'un livre, etc.). Une sphère est plus efficace mais plus difficile à mettre en place : plâtrer les coins d'une pièce est la solution la plus évidente mais des joueurs ingénieux peuvent en imaginer d'autres. Si l'exécution est correcte, le Chien apparaît à

l'extérieur du cercle ou de la sphère mais n'est plus capable de sentir Joan ; il retourne bredouille dans les angles du temps d'où il venait.

La *Crux Ansata de Prinn* et la *Poudre Funeste d'Hermes Trismegistus*, discutées par ailleurs dans le scénario, sont deux contre-mesures magiques qui peuvent se révéler très utiles contre le Chien.

Une tactique particulièrement dangereuse consiste à utiliser le sortilège *Contacter un Chien de Tindalos* (si on le connaît) pour attirer la créature dans un piège ou une embuscade. Malheureusement, le monstre arrive alors à Londres comme indiqué et s'occupe de Vandorff et de Bayldon avant de répondre à cet appel. Mais si le Tyndalon est utilisé en conjonction avec ce sortilège, il se présente sur les lieux de l'appel dans les 15 minutes. Après s'être occupé de son ou ses invocateurs, il se remet à la recherche de Vandorff et Bayldon. (Si le Gardien préfère, un second Chien de Tindalos plus éloigné peut répondre à ces appels quelques semaines plus tard.)

Le Chien essaye d'abord de tuer Joan Bayldon avant de se retourner contre d'autres victimes, à moins d'être effectivement blessé (souvenez-vous qu'il est invulnérable aux attaques non magiques) par quelqu'un qu'il attaquera alors immédiatement. Il faut noter qu'il doit subir 14 points de dommages ou plus pour s'enfuir et ne plus jamais revenir.

Le Chien de Tindalos est une forme canine et squelettique de près d'un mètre au garrot, efflanquée, écorchée et dégoulinante d'une sécrétion bleuâtre fumante. Tous ses os et muscles sont visibles et le peu de peau qu'il possède pendouille en lambeaux. Ses yeux sont noirs et insondables et sa langue osseuse et acérée pointe entre ses crocs monstrueux.

Considérations finales

Points de Santé mentale

Si les investigateurs retrouvent Joan Bayldon et la sauvent des griffes du Dr. Vandorff et du Chien de Tindalos, ils gagnent 1D4 points de Santé Mentale chacun. S'ils apprennent la vérité sur sa situation et qu'elle est quand même tuée par le Chien, ils en perdent 1D3 points chacun. S'ils font ce qu'il faut pour qu'elle reçoive les soins qui lui rendront la mémoire, ils gagnent 1D3 points supplémentaires.

Le destin du Dr. Vandorff joue aussi sur leur Santé Mentale. S'il est tué par le Chien, ils perdent 1 point. Si le cruel médecin est capturé par la police ou par eux-mêmes, ils y gagnent 1D4 points (1D6 s'ils connaissaient ses infamies passées). Si Vandorff échappe à la police, aux investigateurs et au Chien, chaque personnage y perd 1D3 points.

Si les investigateurs tuent Rolf Mansche, ils perdent tous 1 point car l'infirmier géant n'est pas responsable des crimes de ses compagnons. Tuer Ewa Morley ou Agnès Thurlson, infirmières tout aussi innocentes, leur fait perdre encore 1D3 points. S'ils tuent Greta Mansche, ils perdent 1 point mais une récompense de 1 point leur est donnée si elle est capturée par la police ou les investigateurs. Tuer les abominables assassins que sont Rutherford et Niewicki leur rapportera 1 point mais leur capture portera cette récompense à 1D3 points par tête. Si ceux-ci réussissent à s'échapper, les investigateurs perdent tous 1 point par fuyard.

La survie du Dr. Blessing apporte aux investigateurs 1D3 points supplémentaires s'ils ont collaboré avec lui à la protection de Joan Bayldon. Dans les mêmes conditions, sa mort leur fait perdre 1D3 points.

Que la chose Billy Ashworth s'échappe de l'asile Malbray, et les investigateurs perdent 1D3 points de Santé Mentale en lisant les récits des attaques furtives de la chose contre les voyageurs aux alentours des marais de Hackney. Si "Billy" est détruit, chaque investigateur gagne 1D4+1 points.

Enfin, s'ils réussissent à chasser le Chien de Tindalos de quelque manière que ce soit, ils gagnent 2D8 points de Santé Mentale et même 3D6+2 points en parvenant à le détruire. Ces récompenses ne seront accordées que si le Chien ne tue pas Joan Bayldon. S'il le fait à la prison de Newgate, la boucherie qui s'ensuit leur coûte 2D3 points, plus les pertes éventuelles à la vue du carnage. Une pénalité identique leur est infligée si le Chien ravage l'asile Malbray.

Points de Crédit

Le Crédit des investigateurs est aussi affecté par leurs actions au cours du scénario. S'ils collaborent systématiquement avec la police, partagent avec elle leurs connaissances et font progresser l'enquête, ils en gagnent 1D6 points. Refuser parfois de transmettre des informations aux autorités ou entraver activement l'enquête officielle leur en fait perdre 1D4 points. Une pénalité supplémentaire de 1D6 points leur est infligée s'il est découvert qu'ils ont caché la meurtrière.

S'ils aident la police à retrouver et arrêter la meurtrière, ils en gagnent 2D4 points et la reconnaissance de la ville.

Dénoncer les sévices infligés dans l'enceinte de Malbray est récompensé par 1D6 points supplémentaires. La capture et la dénonciation du Dr. Vandorff leur rapportent encore 1D4 points, plus 1 point par tête pour l'arrestation de Rutherford ou Niewicki.

Les éventuelles activités criminelles des investigateurs devraient être sévèrement considérées. Si de simples obstructions à la justice peuvent rester impunies, les crimes qualifiés devraient entraîner arrestation, procès et peut-être emprisonnement. Infligez des pénalités de 1D4 ou 1D6 points pour les accusations mineures (voies de fait contre un agent de police ou un quidam, vol à l'étalage, effraction), de 1D10 ou plus pour les délits plus graves (voies de fait contre un membre de la classe supérieure, vol à main armée ou avec violence) et de 2D10 ou plus pour meurtre, trahison et autre crime capital.

INSPECTEUR MARTIN CLEVELAND, Scotland Yard, 49 ans

FOR 12	CON 10	TAI 16	INT 16	POU 14
DEX 10	APP 11	ÉDU 16	SAN 62	PV : 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Revolver cal. 38 55 %, 1D10 ; Matraque 45 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd.

Compétences : Anglais 80 %, Baratin 35 %, Comptabilité 30 %, Crédit 35 %, Droit 85 %, Écouter 50 %, Esquiver 25 %, Français 40 %, Persuasion 65 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 60 %, Trouver Objet Caché 65 %.

SERGENT DÉTECTIVE JOHN CRAIG, Scotland Yard, 38 ans

FOR 12	CON 13	TAI 13	INT 14	POU 13
DEX 15	APP 15	ÉDU 15	SAN 66	PV : 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Revolver cal. 45 40 %, 1D10+2 ; Matraque 55 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 50 %, dommages spéciaux.

Compétences : Anglais 75 %, Baratin 50 %, Conduire Attelage 55 %, Crédit 25 %, Discrétion 45 %, Droit 65 %, Écouter 35 %, Esquiver 45 %, Polonais 20 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 35 %, Sauter 45 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 45 %.

INSPECTEUR WILLIAM SPAULDING, Police Métropolitaine, Division H (Whitechapel), 49 ans

FOR 13	CON 13	TAI 14	INT 13	POU 12
DEX 11	APP 11	ÉDU 14	SAN 58	PV : 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Revolver Webley.455 40 %, 1D10+2 ; matraque 65 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ; Lutte 60 %, dommages spéciaux.

Compétences : Anglais 65 %, Baratin 45 %, Conduire Attelage 45 %, Discrétion 30 %, Droit 55 %, Écouter 50 %, Esquiver 40 %, Premiers Soins 35 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

STEPHEN PARTINGTON-WHITE, barrister, coroner, 54 ans

FOR 10	CON 9	TAI 14	INT 15	POU 12
DEX 12	APP 12	ÉDU 19	SAN 57	PV : 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : N'est pas armé ; chances de base pour toutes les armes.

Compétences : Anglais 95 %, Bibliothèque 60 %, Biologie 15 %, Chimie 20 %, Crédit 65 %, Criminalistique 30 %, Droit 85 %, Histoire 60 %, Latin 55 %, Médecine 25 %, Persuasion 70 %, Premiers Soins 35 %, Psychologie 60 %, Trouver Objet Caché 40 %.

DR. LUCIUS RAFFIN, médecin légiste, 43 ans

FOR 12	CON 10	TAI 16	INT 16	POU 14
DEX 14	APP 9	ÉDU 18	SAN 56	PV : 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Canne Épée 40 %, 1D6 + bd ; Scalpel 55 %, 1D3 + bd (le double des chances normales d'empaler).

Compétences : Anglais 90 %, Bibliothèque 35 %, Biologie 50 %, Chimie 40 %, Crédit 50 %, Criminalistique 75 %, Droit 40 %, Histoire 35 %, Latin 45 %, Médecine 60 %, Persuasion 30 %, Pharmacie 45 %, Premiers Soins 70 %, Psychanalyse 20 %, Psychologie 55 %, Trouver Objet Caché 45 %.

BRUTES, VOLEURS ET BRIGANDS DE L'EAST END, 15 à 45 ans

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	10	13	12	16	13	11	12	12
CON	9	10	11	13	14	10	9	12
TAI	13	14	13	15	14	12	14	15
POU	10	9	11	12	10	8	11	10
DEX	14	12	11	10	12	15	11	12
PV	11	12	12	14	14	11	12	14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 40 %, 1D6 + bd ; Lutte 40 %, dommages spéciaux ; Gros Canif ou Rasoir Sabre 45 %, 1D4 + bd ; Petit Gourdin 55 %, 1D6 + bd.

Compétences : Baratin 45 %, Conduire Attelage 35 %, Discrétion 30 %, Esquiver 45 %, Grimper 65 %, Pickpocket 55 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

PROSTITUÉES DE L'EAST END, 15 à 45 ans

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	9	10	11	13	9	8	11	8
CON	9	12	10	13	10	7	10	9
TAI	9	10	12	14	13	12	11	12
POU	10	11	9	12	10	10	11	8
DEX	11	14	11	10	12	9	15	11
PV	9	11	11	14	12	10	11	11

Bonus aux dommages : +0

Armes : Ongles (x2) ou Coup de Poing (x1) 55 %, 1D3 ; Coup de Pied 65 %, 1D6.

Compétences : Art (Chant) 30 %, Baratin 45 %, Discrétion 35 %, Écouter 35 %, Marchander 60 %, Pickpocket 40 %, Psychologie 20 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

CONSTABLES DE LA POLICE MÉTROPOLITAINE ("BOBBIES")

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	12	10	14	13	14	17	12	13
CON	10	12	13	14	12	14	9	12
TAI	13	12	14	14	14	15	14	13
POU	9	11	14	12	10	12	10	12
DEX	16	12	10	13	11	14	10	13
PV	12	12	14	14	13	15	12	13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Matraque 50 %, 1D6 + bd, Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Lutte 45 %, dommages spéciaux.

Compétences : Conduire Attelage 35 %, Discrétion 25 %, Droit 45 %, Esquiver 30 %, Écouter 35 %, Persuasion 25 %, Premiers Soins 35 %, Psychologie 25 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

ESTES HACKETT, 38 ans

FOR 15	CON 9	TAI 14	INT 12	POU 12
DEX 12	APP 9	ÉDU 8	SAN 60	PV : 12

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Lutte 45 %, dommages spéciaux ; Gourdin 50 %, 1D6 + bd ou 1D8 + bd ; Grand Couteau 35 %, 1D6 + bd.

Compétences : Anglais 50 %, Baratin 40 %, Conduire Attelage 35 %, Droit 15 %, Écouter 30 %, Esquiver 25 %, Marchander 20 %, Mécanique 60 %, Monter à Cheval 20 %, Persuasion 45 %, Pickpocket 25 %, Psychologie 25 %, Se Cacher 20 %, Trouver Objet Caché 35 %.

MILITANTS DU COMITÉ DES CITOYENS, 15 à 55 ans

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	13	15	13	12	11	14	10	12
CON	14	14	12	12	10	15	10	10
TAI	14	12	16	13	15	15	12	14
POU	11	9	10	10	12	9	9	12
DEX	15	12	14	10	12	10	11	12
PV	14	13	14	13	13	15	11	12

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ; Coup de Pied 40 %, 1D6 + bd ; Lutte 45 %, dommages spéciaux ; Grand Couteau 45 %, 1D6 + bd ; Gourdin 45 %, 1D6 + bd ou 1D8 + bd.

Compétences : Conduire Attelage 30 %, Discrétion 25 %, Écouter 35 %, Esquiver 35 %, Pickpocket 35 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

JOHN RUTHERFORD, dit "Jack", 38 ans

FOR 12	CON 9	TAI 14	INT 12	POU 14
DEX 14	APP 10	ÉDU 7	SAN 48	PV : 12

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ; Lutte 45 %, dommages spéciaux ; Bowie 45 %, 1D4+2 + bd ; Gourdin 50 %, 1D8 + bd ; Revolver cal. 38 30 %, 1D10 ; Fusil de Chasse Double Canon cal. 12 45 %, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Baratin 45 %, Conduire Attelage 45 %, Discrétion 35 %, Droit 10 %, Écouter 35 %, Esquiver 35 %, Mécanique 45 %, Pickpocket 70 %, Se Cacher 25 %, Trouver Objet Caché 45 %.

JOSEPH NIEWICKI, 41 ans

FOR 14	CON 12	TAI 14	INT 10	POU 7
DEX 10	APP 9	ÉDU 6	SAN 23	PV : 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 45 %, dommages spéciaux ; Gros Canif 45 %, 1D4 + bd ; Manche de Pioche (Gourdin) 50 %, 1D8 + bd ; Fusil de Chasse Double Canon cal. 12 35 %, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Anglais 35 %, Conduire Attelage 45 %, Discrétion 20 %, Esquiver 20 %, Monter à Cheval 25 %, Pickpocket 25 %, Polonais 45 %, Se Cacher 25 %, Trouver Objet Caché 30 %.

ROLF MANSCHE, dit "Wolf", 31 ans

FOR 18	CON 15	TAI 18	INT 11	POU 10
DEX 10	APP 11	ÉDU 6	SAN 48	PV : 17

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 75 %, dommages spéciaux ; Grand Couteau 35 %, 1D6 + bd ; Fusil de Chasse Double Canon cal. 12 50 %, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Allemand 50 %, Anglais 35 %, Conduire Attelage 40 %, Écouter 30 %, Esquiver 25 %, Mécanique 65 %, Suivre une Piste 35 %, Trouver Objet Caché 30 %.

DR. CHRISTOPHER BLESSING, 27 ans

FOR 10	CON 11	TAI 13	INT 15	POU 11
DEX 13	APP 12	ÉDU 16	SAN 49	PV : 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : N'est pas armé ; chances de base pour toutes les armes.

Compétences : Anglais 75 %, Biologie 25 %, Chimie 35 %, Crédit 10 %, Écouter 30 %, Esquiver 30 %, Histoire 35 %, Hypnose 40 %, Latin 45 %, Médecine 55 %, Pharmacie 35 %, Premiers Soins 50 %, Psychanalyse 20 %, Psychologie 50 %, Trouver Objet Caché 35 %.

JOAN BAYLDON, 20 ans

FOR 9	CON 11	TAI 11	INT 12	POU 10
DEX 14	APP 16	ÉDU 8	SAN 17	PV : 11

Bonus aux dommages : +0

Armes : Ongles (x2) 40 %, 1D3 chaque ; Coup de Pied 55 %, 1D6 ; Grand Couteau ou Rasoir Sabre 70 %, 1D6 ou 1D4.

Compétences : Anglais 50 %, Art (Chant) 45 %, Discrétion 40 %, Écouter 35 %, Français 25 %, Médecine 15 %, Pharmacie 10 %, Premiers Soins 40 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 30 %.

DR. ALEXANDER VANDORFF, 62 ans

FOR 7	CON 7	TAI 10	INT 17	POU 14
DEX 8	APP 9	ÉDU 21	SAN 17	PV : 9

Bonus aux dommages : +0

Armes : Revolver cal. 38 20 %, 1D10.

Sortilèges : Créer la Drogue Liao.

Compétences : Allemand 100 %, Anthropologie 20 %, Bibliothèque 60 %, Biologie 55 %, Chimie 85 %, Crédit 30 %, Histoire 50 %, Hypnose 80 %, Latin 55 %, Médecine 80 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Occultisme 65 %, Persuasion 50 %, Pharmacie 70 %, Premiers Soins 65 %, Psychanalyse 60 %, Psychologie 75 %.

GRETA MANSCHE, 34 ans

FOR 12	CON 14	TAI 13	INT 11	POU 9
DEX 13	APP 11	ÉDU 9	SAN 45	PV : 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Lutte 40 %, dommages spéciaux ; Coup de Poing/Claque 60 %, 1D3 + bd ; Gourdin 35 %, 1D6 + bd ; Couteau de Boucher 35 %, 1D6 + bd.

Compétences : Allemand 55 %, Anglais 25 %, Art (Cuisine) 55 %, Écouter 30 %, Esquiver 35 %, Premiers Soins 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

AGNES THURLSON, 44 ans

FOR 11	CON 12	TAI 11	INT 14	POU 12
DEX 11	APP 8	ÉDU 11	SAN 60	PV : 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : Lutte 35 %, dommages spéciaux ; Coup de Poing/Claque 55 %, 1D3 ; Coup de Pied 30 %, 1D6.

Compétences : Écouter 40 %, Esquiver 25 %, Médecine 20 %, Pharmacie 15 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 25 %, Trouver Objet Caché 30 %.

EWA MORLEY, 52 ans

FOR 9	CON 9	TAI 10	INT 13	POU 11
DEX 10	APP 11	ÉDU 11	SAN 58	PV : 10

Bonus aux dommages : +0

Armes : N'est pas armée ; chances de base pour toutes les armes.

Compétences : Art (Cuisine) 75 %, Médecine 30 %, Pharmacie 10 %, Premiers Soins 45 %, Psychologie 30 %.

BILLY ASHWORTH (état initial), jeune homme en pleine régression, 16 ans

FOR 10	CON 10	TAI 12	INT 8	POU 10
DEX 5	APP 5	ÉDU 6	SAN 0	PV : 11

Déplacement : 4

Bonus aux dommages : +0

Armes : Coup 20 %, 1D3.

Compétences : Baver et Marmonner 100 %.

Perte de Santé Mentale : 0/1D4.

BILLY ASHWORTH (état terminal), Rejeton d'Ubbo-Sathla

FOR 13	CON 15	TAI 12	INT 4	POU 10
DEX 6	PV : 14			

Déplacement : 6

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup 45 %, 1D3 + bd OU Constriction (uniquement les ennemis à terre) 65 %, 2D4 (bd x2).

Armure : Aucune, mais les armes de taille ou d'estoc ne font que les dommages minimaux de même que les armes à feu.

Compétences : Discrétion 65 %, Se Cacher 45 %.

Perte de Santé Mentale : 1/1D6.

LE CHIEN DE TINDALOS

FOR 16	CON 26	TAI 15	INT 14	POU 28
DEX 11	PV : 21			

Déplacement : 6/40 en volant.

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Patte 55 %, 1D6 + bd + sécrétion* ; Langue 45 %, absorption de 1D3 points de POU.

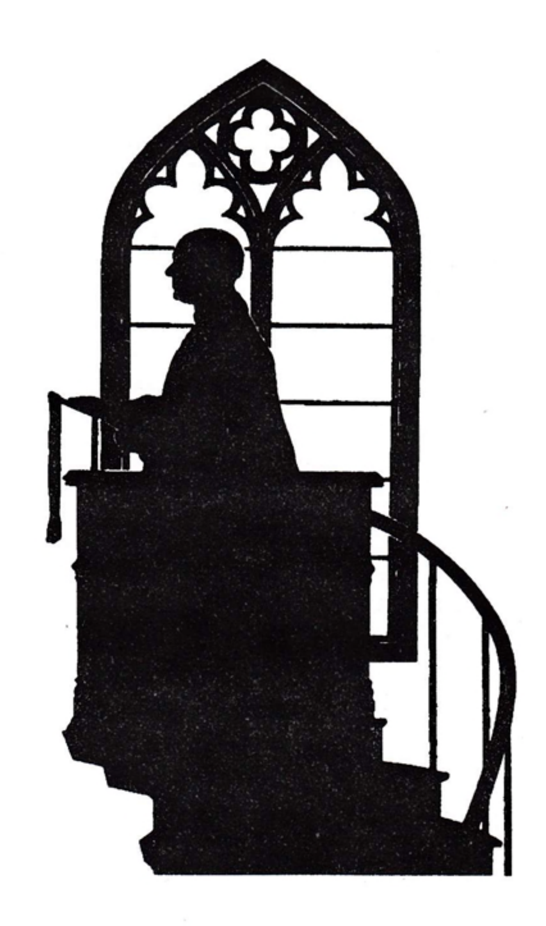
Armure : 2 points de cuir et régénère 4 points de vie par round. N'est affecté que par les sorts ou les armes enchantées.

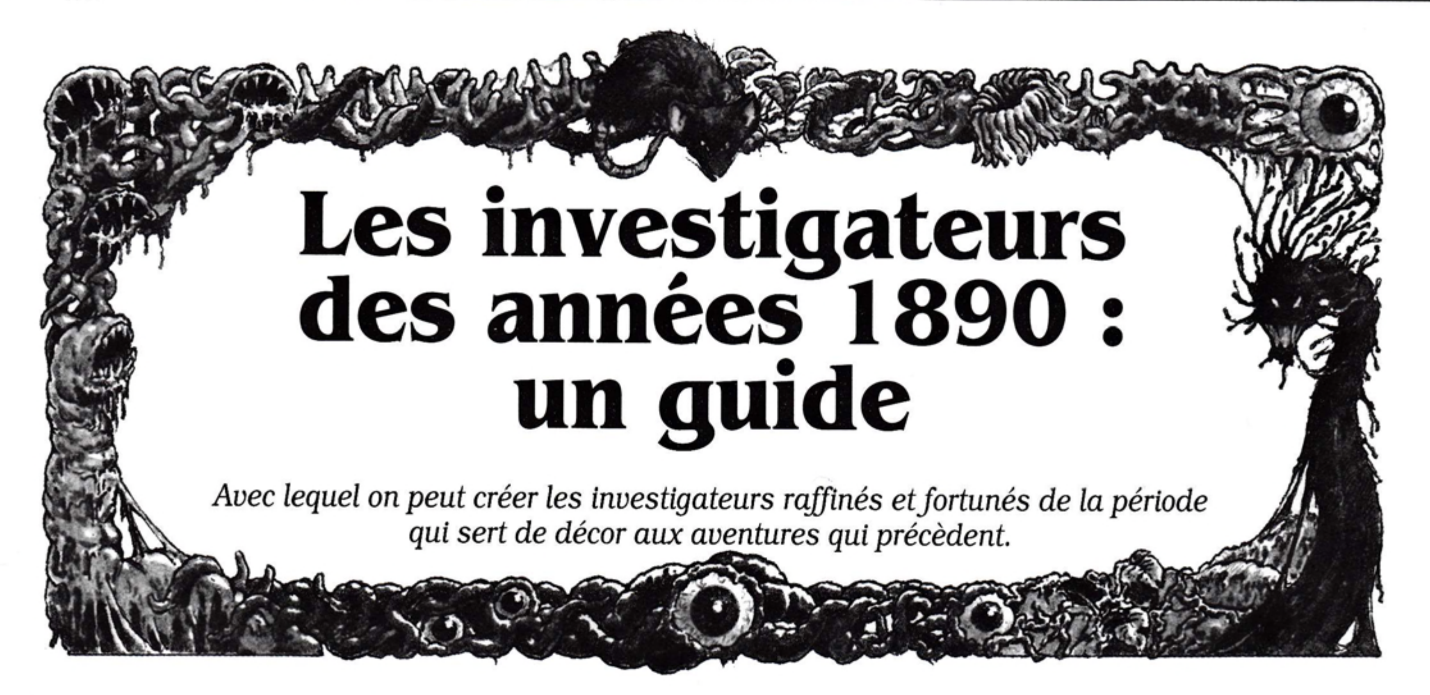
Sortilèges : Appeler Azathoth, Cauchemar.

Perte de Santé Mentale : 1D3/1D20.

* La sécrétion corrosive du Chien se comporte comme un poison de TOX 2D6 qui fait des dommages tous les rounds jusqu'à ce qu'elle soit nettoyée avec un chiffon ou de l'eau, de la bière, etc.

"... et comme j'en ai assez (et toi aussi, je le crains, cher lecteur) de Whitechapel pour un moment, sautons donc dans ce dernier omnibus vers l'ouest en songeant que si nous n'avons pas découvert le Passage du Nord-Ouest ou la source du Niger, nous avons contemplé un étrange pays et d'étranges phases de la vie."
—" En Descendant vers Whitechapel" du magazine Charles Dickens Household Words du 1er Novembre 1851, auteur inconnu





Les investigateurs des années 1890 : un guide

Avec lequel on peut créer les investigateurs raffinés et fortunés de la période qui sert de décor aux aventures qui précèdent.

Ce RÉCAPITULATIF permet de créer rapidement des investigateurs britanniques sans presque jamais recourir au livre de règles. Si la chose est possible, photocopiez ces notes pour les distribuer à vos joueurs.

Les investigateurs déjà créés appartenant à la Classe Inférieure ou Moyenne seront désavantagés dans ce recueil et le système qui suit produit plutôt des personnages de la Classe Supérieure. Les règles de référence sont celles de la 5ème édition, éventuellement redéfinies par le *Guide des Années 1890* inclus dans *Cthulhu by Gaslight*.

Procédure

- Prenez une fiche d'investigateur vierge et inscrivez votre nom dans l'espace prévu à cet effet dans la marge de gauche. Beaucoup d'entrées étant destinées à subir des modifications successives, utilisez un crayon de papier.
- L'Intelligence, la Force, la Constitution, le Pouvoir, etc. des investigateurs sont plus ou moins élevés. Déterminez les caractéristiques FOR, CON, POU, DEX, APP, en lançant chaque fois trois dés à six faces (abrégé en 3D6). Notez les résultats. Déterminez la TAI et l'INT en lançant deux fois 2D6+6. Reportez les résultats sur la fiche. Lancez ensuite 3D6+6 pour l'ÉDU ; inscrivez le résultat obtenu. Enfin, calculez POU x 5 pour déterminer la SAN, la neuvième caractéristique ; notez le résultat.
  Si la somme des huit premières caractéristiques est inférieure à 100, rajoutez, avec l'accord de votre Gardien, 3 points répartis entre les diverses caractéristiques. La SAN ne peut être augmentée. Si l'on excepte la SAN (99) et l'ÉDU (21), aucune caractéristique ne peut dépasser 18.
  Entourez le nombre correspondant au POU dans la rubrique Points de Magie et celui correspondant à la SAN dans la rubrique Santé Mentale.
- Choisissez l'âge de votre investigateur ou lancez 2D10+20 pour le déterminer. Éventuellement, les investigateurs ayant plus de 30 ans retirent 1 point à leurs caractéristiques autre que la SAN et gagnent en échange 1 point en ÉDU mais sans dépasser le maximum de 21.
- Calculez INT x 5, POU x 5, ÉDU x 5 pour déterminer, respectivement, les scores en Idée, Chance et Connaissance. Inscrivez ces résultats.
- Additionnez la FOR et l'INT puis déterminez le Bonus aux Dommages en consultant la table ci-dessous. Ajoutez ce bonus aux Dommages des Armes de Corps à Corps dans la rubrique appropriée.

FOR+TAI	*Bonus*
13-16	-1D4
17-24	aucun
25-32	+1D4
33-40	+1D6

- Pour les Points de Vie, ajoutez la TAI à la CON, divisez par deux et arrondissez à l'entier supérieur. Entourez le résultat dans la rubrique Points de Vie.
- Décidez, en gardant à l'esprit les caractéristiques que vous venez de tirer, du sexe de votre personnage.
- Décidez ensuite de son allégeance éventuelle à l'Empire britannique : un sujet de l'Empire sera plus riche en domestiques, contacts, propriétés, réputation que ne pourra l'être un Américain, un Italien ou autre étranger. Les sujets de la Couronne peuvent être d'origine métropolitaine ou coloniale : Afrique du Sud, Inde, etc., à votre choix.
- Lancez 1D10 pour déterminer votre revenu en livres sterling : un 1 signifie 1000£ annuelles, un 2, 2 000£ etc. L'investigateur a déjà en poche ses revenus de l'année. (Une livre sterling valait approximativement 25 francs ou 5$ U.S. et son pouvoir d'achat était environ 25 fois supérieur à ce qu'il est maintenant.) Dans les années 1890, 1 000£ représentent déjà un excellent revenu qui s'approche de la moyenne de celui de la Classe Supérieure. En comparaison, le revenu annuel moyen de la Classe Moyenne est de 170£. Un tâcheron ne gagnera pas 100£ par an.
- Multipliez maintenant le résultat du D10 des revenus par 10 et inscrivez ce résultat à la compétence Crédit après y avoir ajouté les 15 points de chances de base. Le Crédit ne peut être supérieur à 99 ; les points surnuméraires sont perdus.
- Si vous avez obtenu un 10 en tirant votre revenu et que votre investigateur est sujet de la Couronne, il hérite d'un titre de Baronet et l'on s'adressera à ce personnage en faisant précéder son nom du mot "Sir" (ou "Dame") et suivre de "Baronet" souvent abrégé en "Bart." ou "Bt." Inventez l'histoire se rapportant à l'anoblissement de votre ancêtre. Si le personnage n'est pas sujet de la Couronne, il reçoit le revenu mais pas le titre.
- Baptisez votre investigateur.
- Choisissez sa profession parmi celles qui suivent ; elles se rencontrent fréquemment dans les œuvres de Lovecraft. D'autres sont possibles mais votre Gardien devra créer ou retrouver une liste de compétences correspondantes ; vous économiserez du temps et des efforts en vous en tenant à cette liste.

Dilettante : 5 compétences.

Docteur en médecine : Biologie, Crédit, Latin, Médecine, Pharmacologie, Premiers Soins, Psychanalyse et Psychologie.

Écrivain : Anglais, Bibliothèque, Histoire, Langue Étrangère, Persuasion, Psychologie, 2 autres compétences.

Enquêteur/Détective Conseil : Baratin, Comptabilité, Crédit, Discrétion, Dissimulation, Droit, Écouter, Premiers Soins, Psychologie, Se Cacher, Trouver Objet Caché et une arme de poing.

Historien/Antiquaire : Bibliothèque, Droit, Histoire, Marchandage, Navigation, 2 Langues Étrangères et une autre compétence.

Homme de Loi : Baratin, Bibliothèque, Comptabilité, Crédit, Droit, Latin, Persuasion, Psychologie.

Journaliste : Anglais, Baratin, Langue Étrangère, Persuasion, Psychologie et 2 autres compétences.

Parapsychologue/Aliéniste : Anthropologie, Archéologie, Bibliothèque, Biologie, Langue Étrangère, Médecine, Occultisme, Premiers Soins, Psychanalyse, Psychologie.

Professeur d'université : Allemand, Anthropologie, Archéologie, Astronomie, Bibliothèque, Biologie, Chimie, Droit, Français, Géologie, Histoire Naturelle, Histoire, Latin, Occultisme, Persuasion, Physique.

Les compétences en Langues permettent de s'exprimer aussi bien par oral que par écrit, si la langue existe bien sous une forme écrite.

- Distribuez un total de ÉDU x 15 entre les compétences correspondant à l'occupation retenue ; ne choisissez que les compétences qui vous intéressent. Sur la fiche d'investigateur, les compétences sont suivies, entre parenthèses, de leur chance de base ; par exemple, tous les investigateurs commencent avec au moins 25 % en Lancer alors que personne n'a initialement la moindre compétence en Archéologie. Ces chances de base représentent les capacités communes à tout un chacun et les points que vous assignez à la compétence viennent s'y ajouter ; inscrivez le total à l'emplacement prévu à droite. Personne ne peut tout savoir sur un sujet et aucune compétence ne peut donc dépasser 99. Si l'on excepte le Mythe de Cthulhu, on a toujours intérêt à avoir des compétences les plus élevées possibles. À noter que les chances de base de deux compétences, Esquiver et Anglais dépendent, respectivement, de la DEX et de l'ÉDU.
  De même, la table des armes comprend aussi une colonne chances de base ou points de compétence. Un jet de 1D100 inférieur ou égal à ces chances de base indique que l'investigateur a utilisé avec succès la compétence. Seul le Gardien décide de la nécessité d'un jet de compétence.
- Multipliez maintenant INT par 5 ; ces points reflètent les intérêts personnels. Ils peuvent être alloués à toutes les compétences à l'exception du Mythe de Cthulhu, y compris les armes et autres attaques. La fiche et la table des armes regroupent toutes les compétences accessibles à un investigateur.
- Tous les investigateurs ont des possessions estimées à dix fois leur revenu annuel. Un dixième de ces possessions revêt la forme d'argent liquide et est déposé en banque. Un autre dixième est composé d'actions, d'obligations et de lettres de crédit qui ne sont pas convertibles en moins de trente jours, à moins que le Gardien n'en décide autrement. Les huit autres dixièmes représentent des terres, propriétés, une belle maison de maître, des bijoux, des livres rares, etc. Ces symboles de réussite personnelle ou ancestrale ne devraient pas être dilapidés sans un minimum de réflexion... et sans une perte notable de Crédit.
- L'investigateur est-il amoureux ? Fiancé ? Marié ? A-t-il des enfants ? De chers disparus ? Quelles tragédies l'ont frappé ?
- Cette rubrique ne concerne que les sujets britanniques mais les idées qu'elle contient peuvent être transposées à d'autres nationalités. Au fur et à mesure que des décisions sont prises à ce sujet, dans les jours ou les semaines qui suivent, inscrivez-les au dos de la fiche d'investigateur.
  Un appartement somptueux, un hôtel particulier luxueux, une villa spacieuse ou une maison de maître resplendissante implique des domestiques dans un rapport d'un par 1 000£ de revenus. Les postes à pourvoir comprennent valet ou femme de chambre, majordome, gouvernante, chauffeur, bonne, jardinier, chef ou cuisinière, secrétaire personnel, garçon d'écurie, fille de cuisine et dame de compagnie (une position bien pratique pour les investigateurs femmes qui veulent voyager en toute respectabilité ; elle est souvent occupée par une parente pauvre à qui on fait d'autant plus confiance qu'elle est de la famille). Ces domestiques vont acquérir noms, personnalités et fonctions précises qu'il faudra noter au fur et à mesure.
  Les compétences d'une dame de compagnie pourraient être : Anglais, Bibliothèque, Comptabilité, Langue Étrangère, Marchandage, Psychologie et une autre au choix.
  Pour celles d'un valet de chambre, essayez plutôt : Baratin, Coup de Poing, Marchandage, Mécanique, Psychologie, Trouver Objet Caché et une autre compétence.
  Quelles écoles a fréquenté l'investigateur et combien de temps ? A-t-il obtenu des diplômes ? A-t-il eu des maîtres influents ?
  L'investigateur a quatre vrais amis qui se trouvent être des personnes importantes dans le gouvernement du Royaume Uni, la finance, les arts, la justice, l'église d'Angleterre, l'armée ou l'université. Avec le temps, il faudra préciser leur nom, position et personnalité.
  L'investigateur a-t-il l'expérience du feu ou du service armé ? A-t-il participé à une guerre ? À quel poste et à quel grade ? A-t-il été blessé ? Distingué par des citations ?
  Quelle est sa famille et son origine ? Petit à petit, notez père, mère, frères et sœurs, défunts ou toujours en vie. Un baronet sera normalement le survivant plus âgé de sa ligné. Les amis et parents font souvent des personnages pratiques si l'investigateur doit être retiré du jeu.
  Quelle est la religion de l'investigateur ? Les baronets seront généralement anglicans puisque telle est la religion de l'aristocratie, bien qu'il existe plusieurs nobles familles catholiques. Les bénéficiaires de revenus aussi élevés appartiendront rarement à d'autres églises. Éventuellement, le Gardien pourra modifier le Crédit en fonction de la foi ; vis-à-vis des autorités britanniques de la période, seul un anglican bénéficiera de son plein Crédit.
- Un investigateur étranger en visite ne disposera que de ses revenus, d'une lettre de Crédit correspondant à ses économies, d'un seul domestique et d'une incapacité à parler correctement l'Anglais. Un tel investigateur a un ami britannique influent ; imaginez qui. L'investigateur loge dans un hôtel correspondant à son Crédit ; lequel ?
- À quoi ressemble l'investigateur ? Laissez-vous guider par ses caractéristiques et compétences. Est-il calme, chahuteur, ardent, coincé, respectable, brillant, capricieux, mystique, charitable, avare, petit, brun, grand, pâle, beau, laid, quelconque, mal habillé, élégant, méticuleux, frénétique, chevaleresque, nerveux, intellectuel, musculeux, vigoureux, timide, courtois, impulsif, émotif, bêta, chauve, barbu, mince, estropié, velu, vif ?

Cthulhu by Gaslight contient des listes de prix, de compétences par profession, de lieux londoniens, de cartes, et bien d'autres informations. Référez-vous y pour les précisions. L'Encyclopedia Britannica 1910-11 reflète le mode de pensée de l'époque ; bien qu'elle soit maintenant dépassée, particulièrement dans le domaine scientifique, la 11ème édition est magnifiquement rédigée et reste la meilleure encyclopédie jamais écrite en anglais.

Compétences : Attaques à mains nues & une sélection d'armes

	Chances de base ou points de compétence	*Dommages par attaque*	*Portée de base*	*Attaques par round*	*Nombre de munitions*	*PV résistance*	*Prix en £*	*Facteur de Panne*
CORPS À CORPS								
Coup de Pied	25	1D6+bd	contact	1	—	—	—	—
Coup de Poing	50	1D3+bd	contact	1	—	—	—	—
Coup de Tête	10	1D4+bd	contact	1	—	—	—	—
Lutte	25	spéciaux	contact	1	—	—	—	—
Canif*	25	1D3+bd	contact	1	—	6	10 p.	—
Canne-Épée*	20	1D6+bd	contact	1	—	10	2 £	—
Couteau de boucher*	25	1D6+bd	contact	1	—	12	1 s.	—
Couteau de combat* (poignard, etc.)	25	1D4+2+bd	contact	1	—	15	6 s.	—
Fleuret d'escrime*, aiguisé	20	1D6+1+bd	contact	1	—	10	15 s.	—
Garrot	15	Étranglement***	contact	1	—	1	1 s.	—
Grand gourdin/Batte de base-ball (tisonnier)	25	1D8+bd	contact	1	—	20	6 s.	—
Hache de bûcheron	20	1D8+2+bd	contact	1	—	15	2 s.	—
Hachette/Faucille	20	1D6+1+bd	contact	1	—	12	1 s.	—
Lance de cavalerie*	10	1D8+1+1D6**	contact	1	—	15	3 £	—
Nerf de bœuf (cravache, casse-tête)	40	1D8+bd	contact	1	—	4	4 p.	—
Palet	25	1D6+1+1/2 bd	Lancer	1	—	15	1 s.	—
Petit couteau* (cran d'arrêt, etc.)	25	1D4+bd	contact	1	—	9	10 p.	—
Petit gourdin/Matraque	25	1D6+bd	contact	1	—	15	1 s.	—
Rapière/Épée lourde*	10	1D6+1+bd	contact	1	—	15	1 £ 2 s.	—
Sabre de cavalerie	15	1D8+1+bd	contact	1	—	20	10 s.	—
ARMES DE POING*								
Automatique cal. 22 court	20	1D6	10 mètres	3	6	10	2 £	00
Derringer cal. 25 (1C)	20	1D6	3 mètres	1	1	5	2 £	00
Revolver cal. 32	20	1D8	15 mètres	3	6	10	2 £ 6 s.	00
Revolver cal. 38	20	1D10	15 mètres	2	6	10	3 £	00
Revolver cal. 41	20	1D10	15 mètres	1	6	10	4 £	00
Revolver cal. 45	20	1D10+2	15 mètres	1	6	10	4 £ 6 s.	00
FUSILS*								
Non automatique cal. 22 (levier à la culasse)	25	1D6+2	30 mètres	1	6	9	3 £	99
Carabine cal. 30 (levier au pontet)	25	2D6	50 mètres	1	6	8	5 £	98
Fusil à air comprimé Moran §	15	2D6+1	20 mètres	1/3	1	7	22 £	88
Non automatique cal. 30-06 (levier à la culasse)	25	2D6+2	110 mètres	1/2	5	12	6 £	00
Fusil à éléphant (2C)	15	3D6+3	100 mètres	1 ou 2	2	12	20 £	00
FUSILS DE CHASSE								
Calibre12 (2C)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 mètres	1 ou 2	2	12	3 £	00
Calibre 20 (2C)	30	2D6/1D6/1D3	10/20/50 mètres	1 ou 2	2	12	6 £	00

+ bd Plus le bonus aux dommages qui varie selon les investigateurs et peut même être négatif.

Spéciaux Voir les règles concernant la Lutte.

* Cette arme ou cette catégorie d'armes peut empaler ; c'est-à-dire faire le double des dommages indiqués quand le jet d'attaque est inférieur au cinquième de la compétence de l'investigateur. Les fusils de chasse ne peuvent pas empaler.

** Le bonus aux dommages indiqué est applicable si l'on est à cheval.

*** Utilisez les règles de la noyade pour déterminer les dommages infligés (pertes de Points de Vie et la mort éventuelle).

§ La propulsion est assurée par de l'air comprimé plutôt que par des gaz d'explosion, d'où un fonctionnement relativement silencieux.

1C, 2C Un canon, deux canons.

1/2, 1/3 Peut tirer tous les deux rounds, tous les trois rounds.

1 ou 2 Cette arme peut éventuellement tirer les deux cartouches au cours du même round.

Facteur de Panne Si un jet d'attaque est égal ou supérieur au Facteur de Panne d'une arme, le tireur ne rate pas réellement son tir, son arme ne fait pas feu. Si l'arme en question est un revolver ou toute arme à chargement par la chambre ou levier à la culasse, cela signifie qu'une munition est défectueuse. Si l'arme se recharge par levier au pontet, qu'elle s'est enrayée. Réparer une arme enrayée prend1D6 rounds et nécessite un jet réussi en Mécanique ou dans la compétence correspondant à cette arme. Ces tentatives de réparation peuvent être recommencées jusqu'à réussite ou destruction du mécanisme sur un jet supérieur ou égal à 96.

s. shilling

p. pence

£ livre sterling

1890s

Fiche d'investigateur

Nom du joueur ____________

L'APPEL de CTHULHU

Nom ____________
Profession ____________ **Sexe** ______ **Âge** ______
Universités, diplômes ____________
Lieu de naissance ____________
Désordres psychologiques ____________

Caractéristiques de l'Investigateur

FOR ______	DEX ______	INT ______	Idée ______
CON ______	APP ______	POU ______	Chance ______
TAI ______	SAN ______	EDU ______	Connais. ______

99-Mythe de Cthulhu ______ Bonus aux dommages ______

Points de Santé Mentale

Folie		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

			INCONSCIENCE			
Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie (00) ______
- ❑ Archéologie (00) ______
- Art (05%) ______
- ❑ ____________ ______
- ❑ ____________ ______
- ❑ Arts Martiaux (00) ______
- ❑ Astronomie (00) ______
- ❑ Baratin (05%) ______
- ❑ Bibliothèque (25%) ______
- ❑ Biologie (00) ______
- ❑ Chimie (00) ______
- ❑ Comptabilité (10%) ______
- ❑ Conduire Attelage (20%) ______
- ❑ Conduire Engin Lourd (00) ______
- ❑ Crédit (15%) ______
- ❑ Discrétion (10%) ______
- ❑ Dissimulation (15%) ______
- ❑ Droit (05%) ______
- ❑ Ecouter (25%) ______
- ❑ Electricité (10%) ______
- ❑ Esquiver (DEX x 2%) ______
- ❑ Géologie (00) ______
- ❑ Grimper (40%) ______
- ❑ Histoire (20%) ______
- ❑ Histoire Naturelle (10%) ______
- ❑ Lancer (25%) ______

- ❑ Langues Etrangères (00) : ______
- ❑ ____________ ______
- ❑ ____________ ______
- ❑ ____________ ______
- Langue Natale (EDU x 5%) :
- ❑ ______
- ❑ Marchandage (05%) ______
- ❑ Mécanique (20%) ______
- ❑ Médecine (05%) ______
- ❑ Monter à Cheval (05%) ______
- ❑ Mythe de Cthulhu (00) ______
- ❑ Nager (25%) ______
- ❑ Navigation (10%) ______
- ❑ Occultisme (05%) ______
- ❑ Persuasion (15%) ______
- ❑ Pharmacologie (00) ______
- ❑ Photographie (10%) ______
- ❑ Physique (00) ______
- ❑ Piloter Ballon (00) : ______
- ❑ Piloter Bateau (00) ______
- ❑ Premiers Soins (30%) ______
- ❑ Psychanalyse (00) ______
- ❑ Psychologie (05%) ______
- ❑ Sauter (25%) ______
- ❑ Se Cacher (10%) ______
- ❑ Serrurerie (00) ______
- ❑ Suivre une Piste (10%) ______

- ❑ Trouver Objet Caché (25%) ______
- ❑ ______
- ❑ ______
- ❑ ____________ ______
- ❑ ____________ ______
- ❑ ____________ ______
- ❑ ____________ ______
- ❑ ____________ ______
- ❑ ____________ ______
- ❑ ______

Armes à feu

- ❑ Arme de Poing (20%) ______
- ❑ Fusil (25%) ______
- ❑ Fusil de Chasse (30%) ______
- ❑ Mitraillette (15%) ______

Armes de corps à corps

Arme	*Comp. %*	*Dommages*	*Att./round*	*PdV*
❑ Coup de Pied (25%)				
❑ Coup de Poing (50%)				
❑ Coup de Tête (10%)				
❑ Lutte (25%)				
❑				
❑				
❑				
❑				

Armes à feu

Arme	*Comp. %*	*Dommages*	*Portée de base*	*Coups/round*	*Munitions dans arme*	*Facteur de panne*	*PdV*

Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement — copyright © 1996 par Jeux Descartes.

Informations personnelles

Nom de l'investigateur

Lieu de résidence

Description

Famille et amis

Crises de folie

Blessures

Cicatrices et balafres

Histoire de l'investigateur

Revenus et économies

Revenus

Argent en poche

Economies

Biens personnels

Richesse réelle

Grimoires du Mythe lus

Objets magiques / sortilèges connus

Objets

Sortilèges

Matériel d'aventure et autres possessions

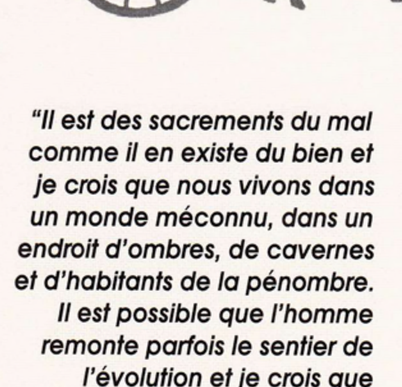
Entités rencontrées

Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement — copyright © 1996 par Jeux Descartes.

Pour L'APPEL de CTHULHU 1890

LES SACREMENTS DU MAL

Six aventures d'horreur victorienne



"Il est des sacrements du mal comme il en existe du bien et je crois que nous vivons dans un monde méconnu, dans un endroit d'ombres, de cavernes et d'habitants de la pénombre. Il est possible que l'homme remonte parfois le sentier de l'évolution et je crois que d'abominables connaissances ne sont pas encore mortes."

— Arthur Machen
"The Red Hand" 1895

La façade se fissure

L'Angleterre du dix-neuvième siècle, un pays vert et plaisant au sommet de sa gloire. Représentant la nation la plus puissante et la plus avancée du monde, le Lion Britannique dicte sa loi, défend la paix et fait la guerre si nécessaire. "Le soleil ne se couche jamais sur l'Empire Britannique" dit le slogan.

Mais des fissures lézardent la façade, des événements viennent miner la société victorienne et sa stabilité : les critiques sociales des romans de Dickens ; la dispute ecclésiastique incendiaire soulevée par **Sur l'Origine des Espèces** de Darwin ; la Révolte des Cipayes en Inde ; le massacre du Général Gordon, "Le Chinois", et de ses forces à Khartoum ; la décadence qui commence à s'emparer des arts comme le montrent les dessins de Aubrey Beardsley et la prose d'Oscar Wilde ; les œuvres sanguinaires de Jack l'Éventreur.

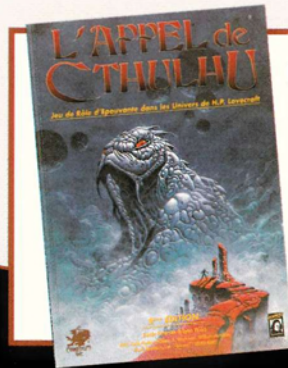
Mais il ne s'agit là que des signes précurseurs des forces qui s'éveillent, des forces ténébreuses qui sourdent maintenant de ces fissures, des forces affamées qui menacent la santé mentale, l'humanité et l'Empire.

Pour Cthulhu by Gaslight

LES SACREMENTS DU MAL est un supplément pour le jeu de rôle de l'Appel de Cthulhu, contenant six aventures à jouer dans l'Angleterre des années 1890. Certaines sont appropriées pour des joueurs et investigateurs débutants alors que d'autres demandent une certaine connaissance du Mythe de Cthulhu. **LES SACREMENTS DU MAL** tient compte des informations sur la période publiées dans CTHULHU BY GASLIGHT, mais ce livre n'est pas nécessaire pour jouer.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont été récompensés par des dizaines de prix décernés par l'industrie du jeu. Il a été traduit en finnois, allemand, italien, japonais et espagnol.



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les romans et nouvelles de H.P. Lovecraft, le fondateur de la littérature moderne d'horreur. Dans ce jeu, des gens ordinaires sont confrontés aux effroyables créatures et forces du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible, tentant de sauver l'humanité et le monde d'un avenir sinistre.

169 F - M245



ISBN : 2-7408-0115-7



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.



LES SACREMENTS DU MAL
Six aventures d'horreur victorienne